

TYLKO TERAZ

Rozdajemy nagrody!

nr indeksu 351555 nr 23 25.10.2001 r. cena 4.10 zł (zawiera 7% vat)

CLICK!

Dwutygodnik o grach komputerowych

Wiggles

Pomóż skrzatom!

Airblade

Skaterzy przyszłości

Czy chcesz za darmo: skanery, gry, Windows XP...

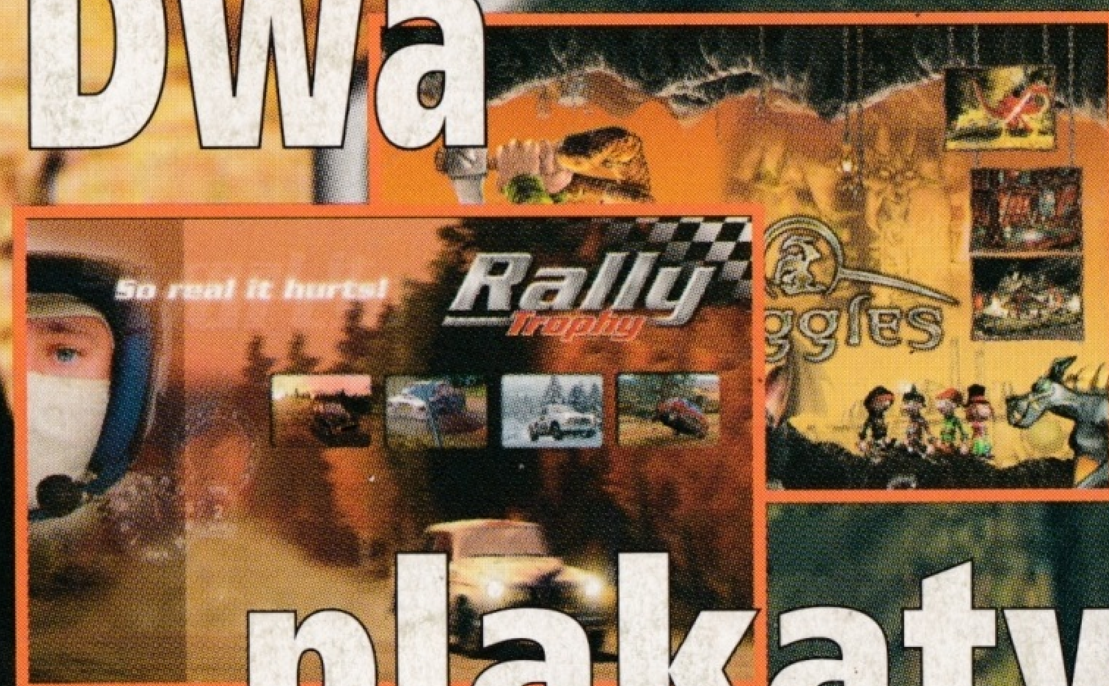
Ponad 35 nagród!



Pool of Radiance

Ruins of Myth Drannor

Dwa plakaty



Poradnik do Arcanum • Skanery • Składamy komputer

Wszystko o grach • programach • komputerach • Internecie

Muszę kupić ten numer

es.press

CH I PISMACH KOMPUTEROWYCH • NR 53 LISTOPAD 2001 • EGZEMPLARZ BEZPŁATNY

OPINIE

Niektórzy są śmieszni. Przecież nikt nikogo nie zmusza, aby lubił skrzaty

Pełna wersja gry w CLICK!

To nie koniec niespodzianek?

Warszawa. Popularny dwutygodnik komputerowy CLICK! po raz kolejny zaskakuje swoich czytelników. Mimo zapowiedzi redakcji, że pismo będzie ulegało zmianom nikt się nie spodziewał aż takiej rewolucji. Tymczasem czytelnicy już w przyszłym numerze dostaną **PEŁNĄ WERSJĘ GRY**. Jak zapowiada redaktor naczelny pisma, czytelnicy mogą oczekiwać najlepszych tytułów, a cena pisma wzrośnie tylko nieznacznie. Co ciekawsze, to nie koniec nowości. Co jeszcze planuje wydawca pisma? Tego nie udało nam się niestety dowiedzieć. Znając ekipę CLICK!, możemy liczyć na coś naprawdę extra.

CLICK!

TERAZ PEŁNA WERSJA GRY!

Okładka numeru 24 może się różnić od pokazanej

Konkurencja załamana

Warszawa. Niespodziewany atak wydawnictwa H.Bauer (dołączenie pełnej wersji gry do gazety CLICK!) wywołało prawdziwy szok u konkurencji. Udało nam się uzyskać kilka wypowiedzi przedstawicieli największych pism komputerowych w Polsce.

Redaktorzy naczelni ekskluzywnego miesięcznika PC Nation nie byli zbyt rozmowni. Stwierdzili jedynie, że pomysł dawania pełnej wersji nie jest niczym rewelacyjnym. Odmówili też odpowiedzi na pytanie, czy teraz zamierzają do swojego tytułu dołączyć płytę DVD z encyklopedią Britannica.

Przedstawiciel miesięcznika Serwis Gier zapowiedział, że zamierza zaskarżyć redkację CLICK!, gdyż tylko on może dawać pełne wersje gier w swoim piśmie.

Nie udało nam się porozmawiać z nikim z redakcji Graj! Jak się nieoficjalnie dowiedzieliśmy, szefostwo pisma przebywa na oddziale intensywnej opieki medycznej wydziału kardiologii AM.

Mają prawo się bać!

Warszawa. Rozmawiamy ze znanym specjalistą rynku prasy komputerowej, profesorem Alfredem Poczytnym.

- Panie profesorze, jak pan ocenia ostatnie posunięcie redakcji CLICK!?

- Prawdę mówiąc, był to doskonały ruch. Ten dwutygodnik od początku prowa- dził bardzo ryzyk... Wydaw... ty... ...sięcznika.

Zwłaszcza, jeśli się chce dbać o wysoki poziom gazety. CLICKOWI! to się świetnie udawało. Dodanie pełnej wersji dodatkowo ucieszy czytelników.

- A głosy konkurencji?

- Cóż, jest to ty... niactw... ...miać ...gazyn... I takie działania mogę śmiało nazwać skandalicznym!



„Planujemy ekspansję na Wschód. Szukamy partnerów na Kamczatce...“

Hilga von Drucker, wydawca PC Nation



„Czekają was dalsze niespodzianki. Warto więc być cierpliwym...“

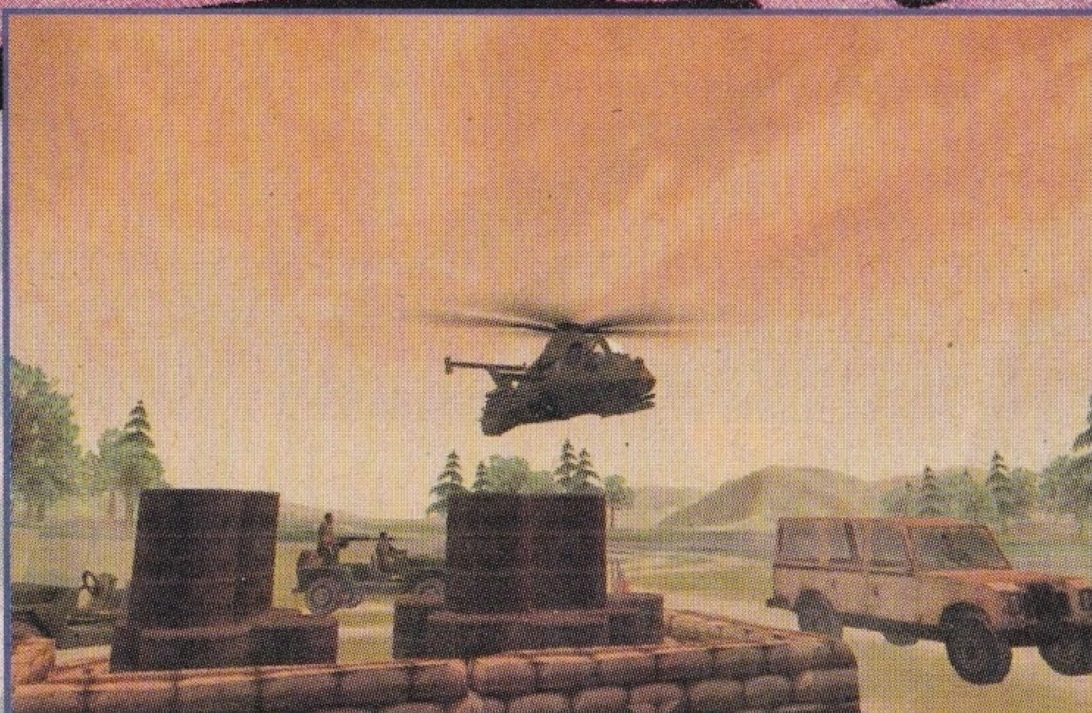
Piotr Moskal, red. nacz. CLICK!

CLICK! z pełną wersją gry już za dwa tygodnie

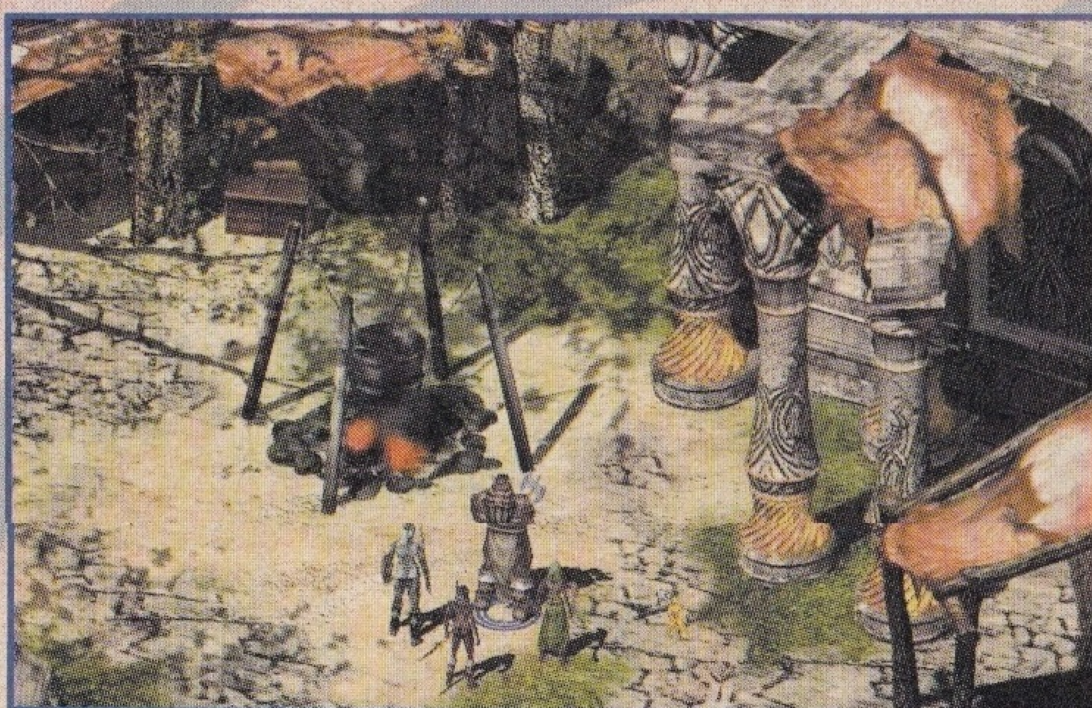
3 x S:
Super gra
Super pismo
Super cena

...jeśli nadal nie wierzysz w to, co przeczytałeś, myślisz że śnisz, to cóż... Radzimy ci po prostu poczekać do 22 listopada i wtedy zajrzeć do kiosku...

SPIS TREŚCI



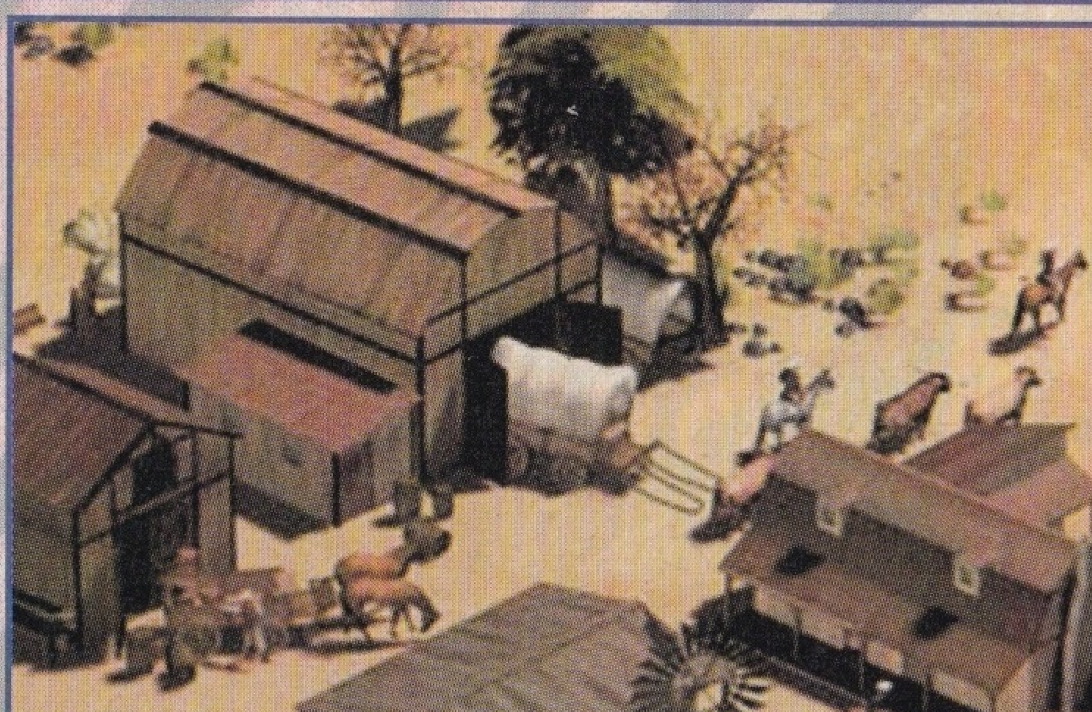
COMANCHE 4 s. 6



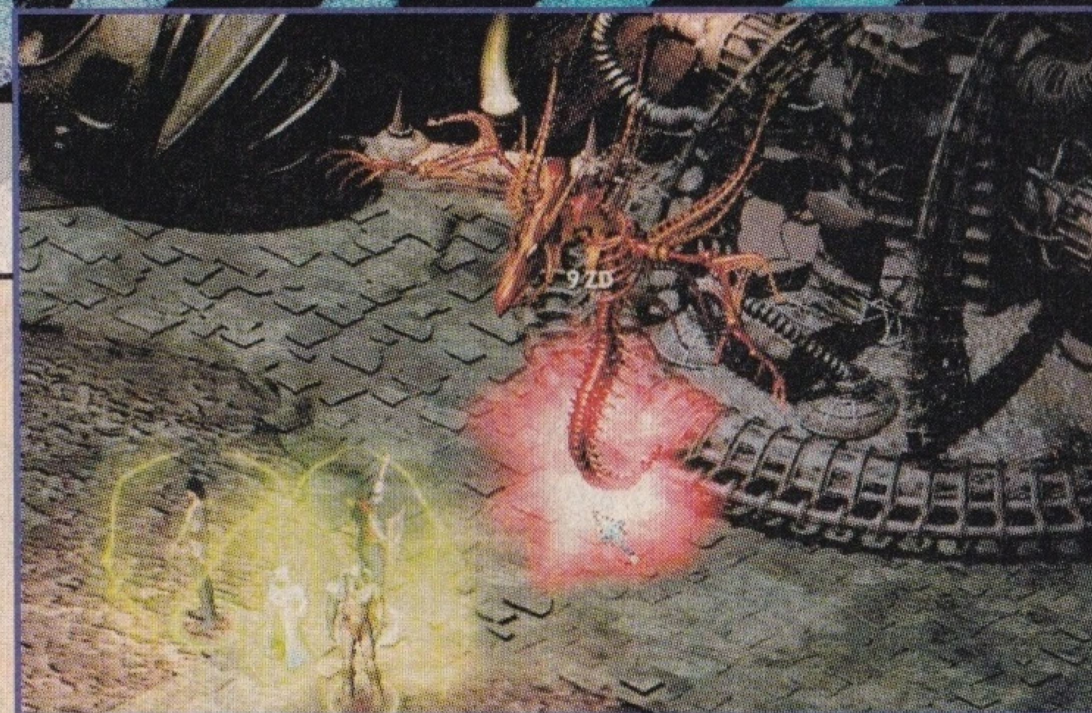
POOL OF RADIANCE 2: RUINS OF MYTH... s. 16



WIGGLES s. 22



FAR WEST s. 8



ARCANUM – PORADNIK s. 36



Skanery s. 45

Składamy peceta s. 48

NOWA TABELKA OCEN

Tytuł gry, producent
Niezbędne informacje dla każdego gracza

Cena
Niestety, gry nie są za darmo. Ba, niektóre są nawet bardzo drogie!

Multi
Czy zagrasz w tę grę ze znajomymi? Jeśli tak, zobaczysz tu biały znak ✓. Natomiast symbol ✗ oznacza, że gra jest dla 1 gracza.

Oceny Grafiki, Dźwięku, Frajdy
Tego nie trzeba tłumaczyć...

Plusy i minusy
czyli najważniejsze (naszym zdaniem) zalety oraz wady danej gry. Te kilka zdań pomoże ci podjąć decyzję o zakupie...

Click Raider: Lost Action 6
H.Bauer / H.Bauer Software
Cena: 10 zł | PC | GBC | GBA
Multi: ✓ | PSX | PS2 | DC
Wymagania sprzętowe: Petium II 600, 32 MB RAM, 160 MB HDD, akcelerator 3D, karta dźwiękowa
Grafika 6 | Dźwięk 6 | Frajda 6
+ Doskonałe zajęcie na każdy nudny dzień, wieczór, popołudnie. Po prostu musisz to mieć
– Tak bardzo wciąga, że nie masz czasu na nic innego! Zarezerwuj sobie dużo czasu!
Prawdziwy hit wszech czasów i do tego stworzony w Polsce, bez pomocy sprytnych Japończyków, Anglików i Amerykanów...

Ocena gry
Używamy szkolnej skali ocen, od 6 (dla prawdziwych przebojów) do... 1 (na taką grę nie warto zwracać uwagi)! Czasami zamiast oceny znajdziesz tu X (np. w tym numerze Monopoly Tycoon), co oznacza, że widzieliśmy grę w wersji beta i na razie jej nie oceniliśmy.

Platforma sprzętowa
Zielone światło oznacza, że gra dostępna jest w wersji dla danej platformy. Czerwone... no cóż, na tym sprzęcie nie zagrasz. Przynajmniej w tej chwili.

Wymagania sprzętowe
Na nic ci gra, której nie uruchomisz na swoim PC. W tym miejscu podajemy wymagania sprzętowe zalecane przez producenta.

Krótkie podsumowanie
Nawet jeśli nie czytałeś całej recenzji, możesz dowiedzieć się najważniejszego!

Witajcie!

Kilka numerów temu wspominaliśmy, że nastał czas wielkich zmian w CLICKU! Część z nich mogliście już zaobserwować, a nawet skomentować – większość z Was zaakceptowała zmiany graficzne wprowadzone w naszym piśmie. To jednak nie koniec nowości. Prawdziwa rewolucja zacznie się w przyszłym numerze (pewnie już widzieliście reklamę na poprzedniej stronie). A w tym numerze znajdziecie recenzje POOL OF RADIANCE 2 i WIGGLES, poradnik do ARCANUM, artykuł o samodzielnym składaniu PC i wiele innych interesujących materiałów. Poza tym pragniemy Wam przypomnieć, że wkrótce w kioskach pojawi się wydanie specjalne CLICK! Fantazja, a za kilka tygodni słynny już Kalendarz CLICKA! na rok 2002!

Redakcja

Wkrocz do świata fantazji

Cena 6.50 zl

W numerze: CD-ROM, plakaty

68 stron



W numerze:

- Wywiad z A.Sapkowskim
- Opowiadania
- Artykuły: Światy fantasy; Bohaterowie; Najlepsze gry, filmy i książki

Na płycie:

- tapety dla Windows
- zwiastuny filmów
- wersje demo gier

Już za kilka dni w twoim kiosku znajdziesz nowe, niezwykłe wydanie specjalne CLICKA!

COMANCHE 4

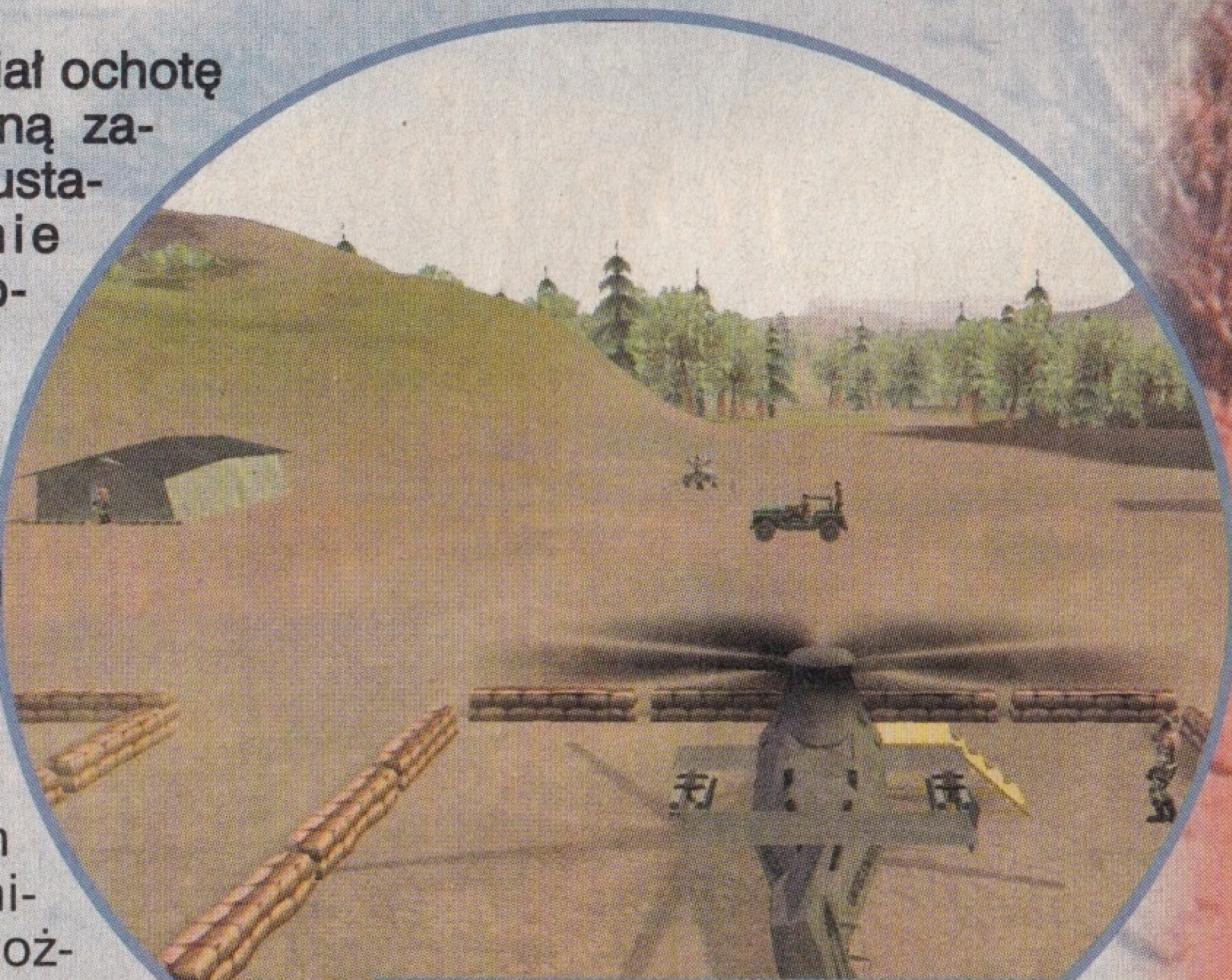
COMANCHE 4 nadlatuje prosto z hangarów Novalogic. Voxel odrzucony, zakopany i na wieki zapomniany


Zabawa śmigłowcem to całkiem fajne zajęcie dla małych i dużych chłopców

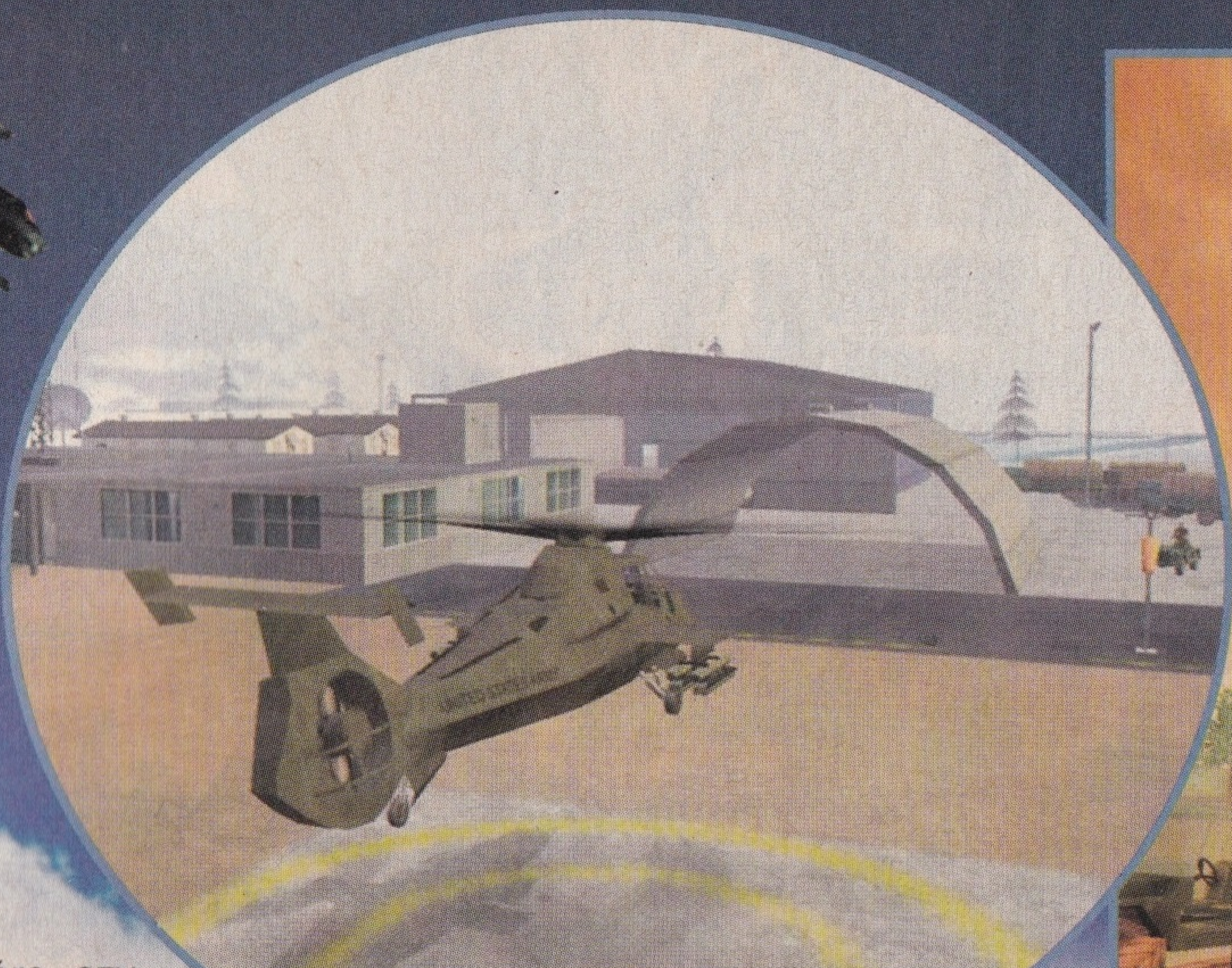
Skądinąd dobra i kierująca się tradycjami firma Novalogic przez wiele lat irytowała swoim postępowaniem. Niby wszystkie ich gry były ciekawe, oryginalne i sprytnie przemyślane, a jednak nie do końca wciągały i z reguły po kilku, no kilkunastu, minutach lądowały w koszu pod biurkiem. Powód był prosty. Silnik graficzny VoxelSpace. Kiedy wszyscy inni twórcy gier poszli po rozum do głowy i zajęli się świetnie obsługiwanymi przez karty graficzne polygonami, ludzie z Novalogic wciąż operowali voxelami. Ogólnie rzecz biorąc, było to nienajgorsze posunięcie, ale z punktu widzenia użytkownika dysponującego sprzętem mniej lub bardziej zgodnym z obowiązującymi standardami, silnik VoxelSpace nie sprawdzał się najlepiej. Być może DELTA FORCE, ARMORED FIST czy LAND WARRIOR były świetnymi grami, ale... Chociaż w oświadczeniach prasowych Novalogic utrzymuje, że nie rezygnuje wcale z VoxelSpace, to fakt, że COMANCHE 4 korzystać będzie z silnika polygonowego, przyjęto z niekłamaną radością. **Proces opracowywania gry został już praktycznie ukończony. Jeszcze w listopadzie COMANCHE 4 pojawi się w Ameryce Północnej, zaś w Europie i Azji premiera ma mieć miejsce w pierwszej połowie grudnia.** W pracach nad grą duży nacisk położono na to, aby COMANCHE 4 nie stał się produkcją hermetyczną, zrozumiałą tylko dla miłośników "poważnych symulatorów", ale też, aby gra nie okazała się kolejną strzelaniną, których – jak wiadomo – jest już całe mnóstwo. Oczywiście, o tym, czy ludziom z Novalogic udało się osiągnąć zamierzone cele, przekonasz się dopiero wtedy, gdy pełna wersja gry pojawi się w redakcji Clicka!, lecz – wydaje się – już teraz można powiedzieć, że wszystko idzie w odpowiednim kierunku.

Każdy, kto będzie miał ochotę na bardziej realistyczną zabawę, otrzyma ją, ustawiając odpowiednie parametry w menu programu. Dodatkowo, system będzie bezproblemowo obsługiwać wszelkiego rodzaju drążki, przepustnice, pedały, a nawet... pady! Jak się okazuje, chłopaki z Novalogic postarali się o to, aby całym tym skomplikowanym śmigłowcem bojowym można było kierować tak, jak prowadzi się śmieszne samochodziki w np. MARIO KARTS. Jak zatem widać, każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

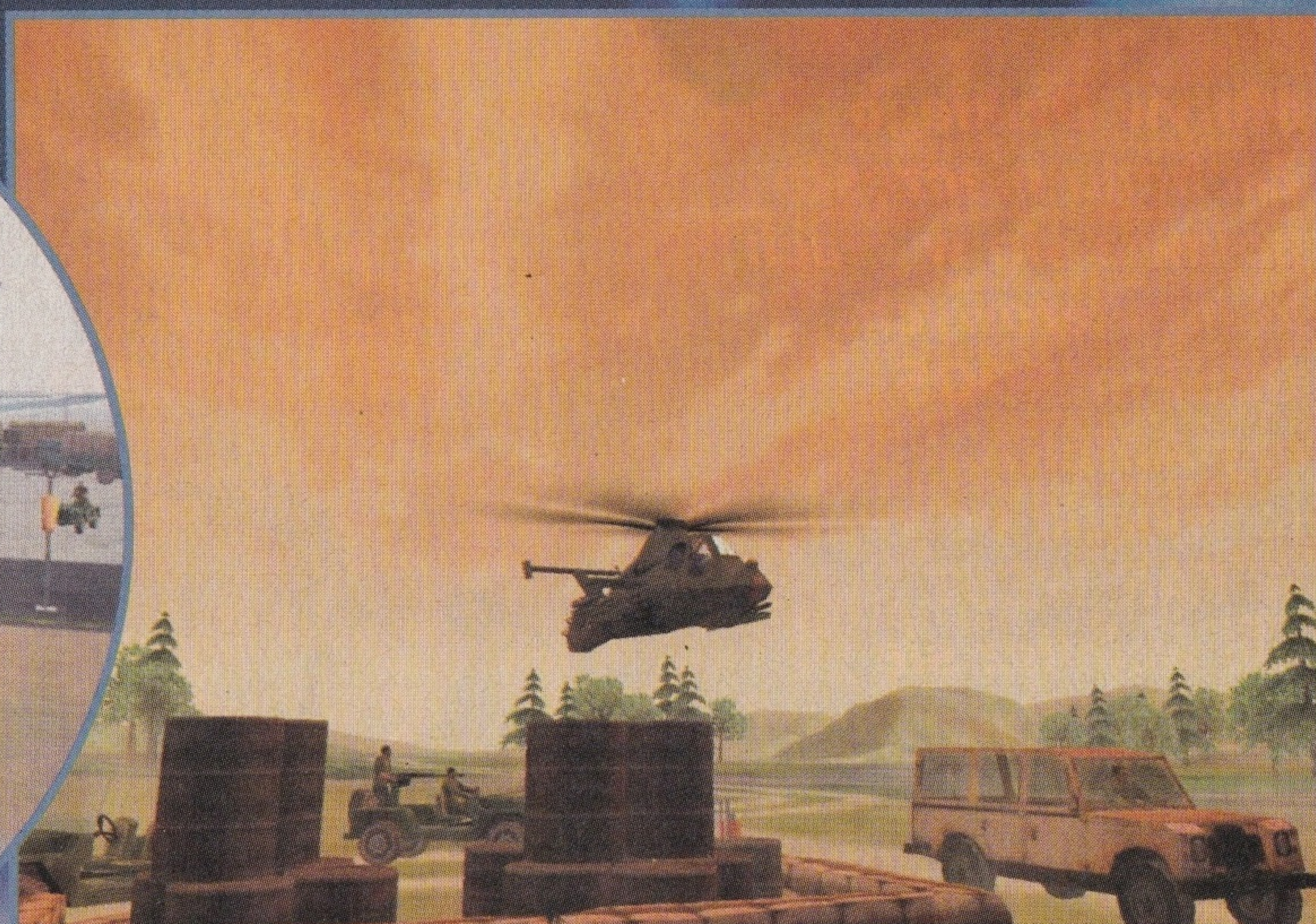
Skoro już zostało napisane, że VoxelSpace to rzecz zła, czas najwyższy zająć się kwestią wizualnej strony COMANCHE 4. Nawet na obrazkach widać, że zwrot w kierunku tradycyjnej grafiki wyszedł COMANCHE 4 na dobre. Faktem jest, że aby ujrzeć wszystkie te wspania-


Akcja „Pustynna burza"..? W sumie, dlaczego nie. W końcu chcesz być bohaterem...



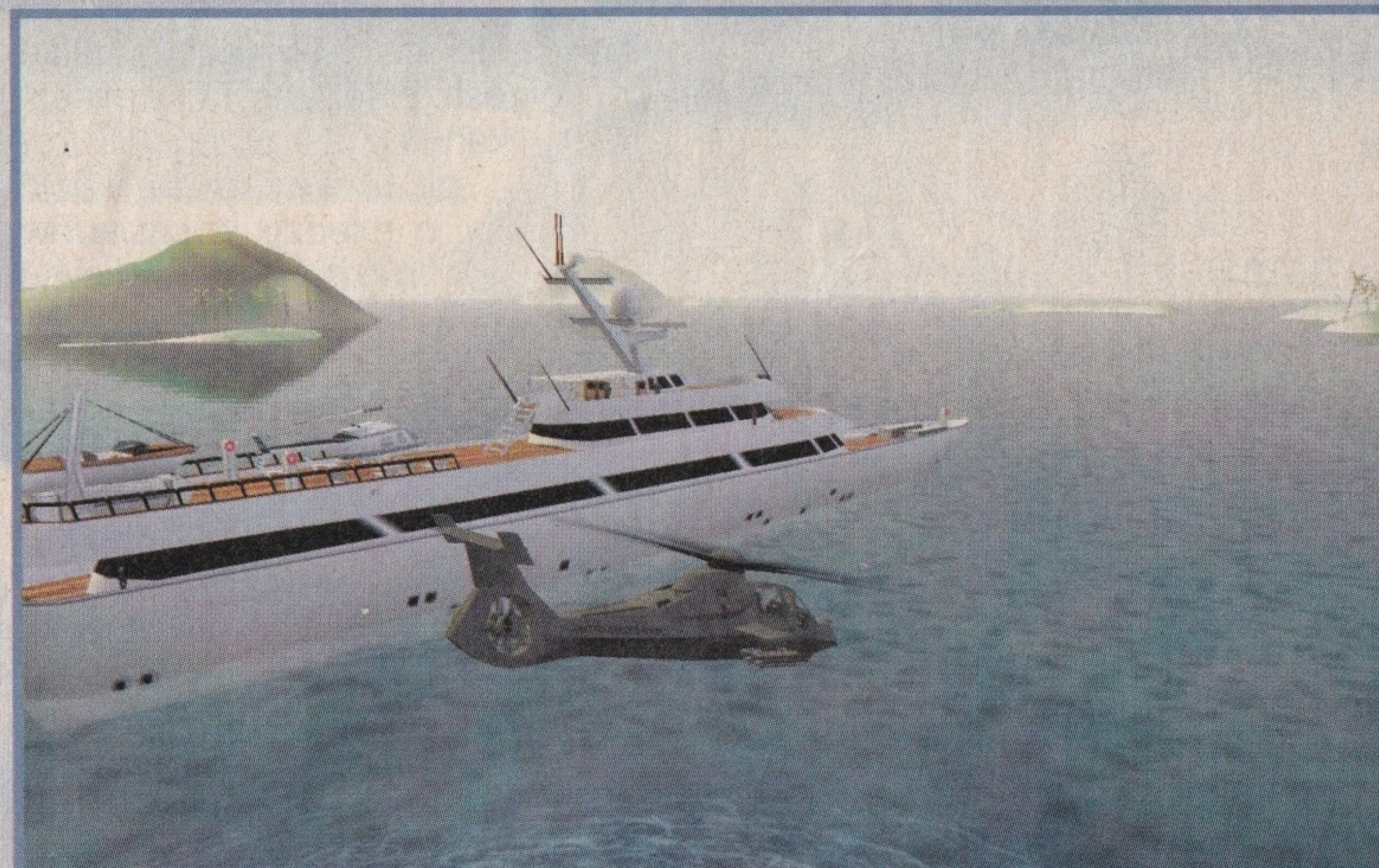


Ostateczne założenia gry nie są jeszcze znane, ale zapowiada sie bardzo realistyczna i wciągająca zabawa



Tego typu zabawa w symulację helikoptera czy łodzi podwodnej, gdy w tle toczy się wojna, coraz częściej przypomina relacje znane z telewizyjnych przekazów

łości, które szykują ludzie z Novalogic, potrzebny będzie naprawdę mocny sprzęt. **Świat przedstawiony w grze ma być bardzo bogaty i – co w przypadku symulacji jest nadzwyczaj istotne – realistyczny.** Najlepiej wytłumaczyć to na przykładzie lasu. Otóż, o ile w większości symulatorów skupisko drzew pojawia się w postaci obtoczonego w teksturach „bloku", tutaj las będzie o tyle prawdziwszy, że zostanie złożony z poszczególnych drzew. I nie byłoby w tym nic nadzwyczajnego, gdyby nie fakt, że w momencie, gdy pomiędzy atakującym (w tym przypadku, śmigłowcem RAH-66 Comanche) a celem (w tym przypadku kimś wyjątkowo pechowym) znajdować się będzie drzewo, to pociski, które trafią we wspomniane drzewo, uderzą w cel z odpowiednio mniejszą siłą. W większości przypadków gracz nie będzie jednak miał czasu, aby skupiać uwagę na takich szczegółach.



Twoje zadania będą ponoć bardzo urozmaicone. Będziesz mógł eskortować prezydenta Stanów Zjednoczonych lub zbombardować fabrykę broni biologicznej

Sześć podzielonych na kilka misji każda kampanii obfitować ma w więcej wydarzeń niż niejedno specjalne wydanie „Wiadomości". W COMANCHE 4 gracz będzie miał okazję zniszczyć kilka fabryk broni biologicznej, wspierać nacierające oddziały Delta Force, a nawet eskortować prezydenta Stanów Zjednoczonych na pokład Airforce One. Te informacje nie są jednak do końca pewne, gdyż ludzie z Novalogic wspominali o „mogącej wystąpić konieczności modyfikacji pewnych elementów scenariusza, zważywszy na tragiczne wydarzenia w USA". No cóż, zobaczymy. Jedno jest pewne – na drodze do zwycięstwa pojawi się wiele trudności, a nawet przeciwnicy, z którymi samotny śmigłowiec może nie dać sobie rady. **Co powiesz na oddziały piechurów z wyrzutniami rakiet, na stanowiska SAM, czołgi, wrogie myśliwce i śmigłowce albo na uzbrojone po zęby pancerniki czy kanonierki?** Podobno COMANCHE 4 będzie pierwszą z serii grą, w której poza wydarzeniami związanymi bezpośrednio z misją użytkownika, toczyć się będzie regularna wojna.

Teren jest urozmaicony, a grafika sprawia wrażenie dopracowanej

Podczas niektórych zadań niezbędne okaże się wsparcie skrzydłowego. Ten nie będzie jednostką całkowicie autonomiczną – wprawdzie jego zachowanie opierać się ma na konkretnym skrypcie SI, to jednak gracz będzie mógł wydawać mu proste polecenia typu „Strzelać bez rozkazu"czy „Chroń mnie". Nie ma jednak co się na to za bardzo napalać, gdyż większość zadań wykonywana będzie w całkowitej samotności – jako że będą to zadania specjalne. Ale przecież tak doświadczony pilot jak ty poradzi sobie z tym wszystkim bez problemu. Gdy już znudzi ci się męczenie komputera, spróbuj swych sił w grze lokalnej. Podczas jednej sesji będzie mogło polować na siebie nawet i 16 pilotów!



Pilotowanie takiej maszyny nie jest takie trudne, lecz gdybyś sobie z tym nie radził, pomoże ci skrzydłowy. Zawsze to dodatkowy człowiek na pokładzie

http://www.novalogic.com

Bardzo ładna i przejrzysta strona. Znajdziesz tu wiele informacji, niezłe obrazki i zdjęcia oraz demo gry

Comanche 4

Novalogic / IM Group

Grudzień 2001 | Multi: ✓

PC | PSX | GBA | PS2

Czwarta część serii COMANCHE jak na razie zapowiada się całkiem nieźle. Ostateczny werdykt zapadnie, gdy gra trafi do sklepów

Tekst: Anzelmo von Dirt

Motyw Dzikiego Zachodu nieczęsto pojawia się w grach komputerowych. DESPERADOS czy AMERICA to wyjątki od reguły. W FAR WEST nie wcielisz się w rolę żołnierza ani najemnika, lecz farmera, któremu przyszło żyć na niespokojnym pograniczu



FAR WEST



Na Dzikim Zachodzie możesz spotkac różnych dziwaków. Niektórzy mogą sprawiać kłopoty...

Praca farmera czy hodowcy bydła na Dzikim Zachodzie jest specyficzna. Mieszkasz na ranczu tak wielkim, że na objechanie go trzeba kilku dni, a takie przestrzenie fascynują mieszkańców zatłoczonej Europy... Nie trzeba się kłócić o miedzę, a sąsiadów można nie widywać miesiącami! Ale Dziki Zachód, jak sama nazwa wskazuje, jest... dziki. Krwiożerczy i zdradzieccy Indianie kradną bydło, palą obejścia i mordują farmerów. Tym samym parają się bandy złożone z wyrzutków społeczeństwa. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze (przynajmniej na niektórych terenach) koszmarne warunki klimatyczne: upalne lata, susze, mroźne zimy, brak ujęć wody, kiepska gleba. Życie farmera na Dzikim Zachodzie to ciężki kawałek chleba... Przekonasz się o tym, grając w FAR WEST.

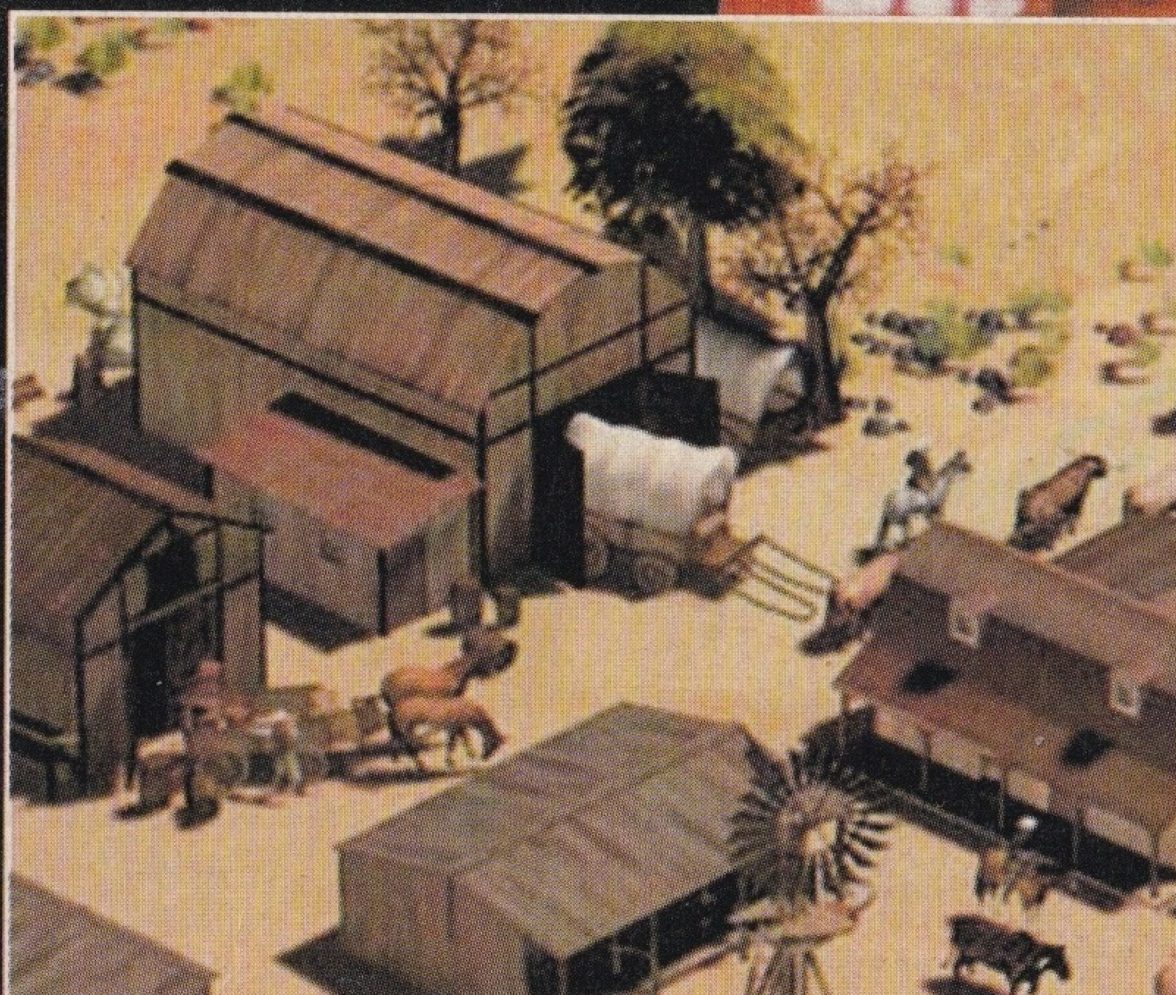
Twoim zadaniem będzie utrzymanie rancza. Masz rozbudować gospodarstwo, zebrać plony, korzystnie je sprzedać, obronić ziemię przed bandytami, Indianami i naturalnymi klęskami (np. epidemią).

FAR WEST można nazwać symulatorem życia ranchera, uwzględniającym konsekwencje wynikające ze społeczno-gospodarczych zależności. Do wypasania bydła nie wystarcza bowiem odpowiednia infrastruktura – trzeba jeszcze zatrudnić kowbojów. Aby zechcieli dla ciebie pracować, musisz dostarczać im artykuły niezbędne do życia (whisky, fasola, kawa), zapewnić dach nad głową (baraki) i wznieść magazyny, gdzie będą przechowywane niezbędne do funkcjonowania rancha materiały. Wyznacznikiem twej zamożności i reputacji będzie dom na ranczu. Szanowany obywatel nie może mieszkać w ruderze! Jednocześnie musisz coraz więcej inwestować w hodowlę: rozbudowywać magazyny, poszerzać pastwiska, utrzymywać kontakty z handlarzami bydła i rozsądnie prowadzić operacje bankowe.

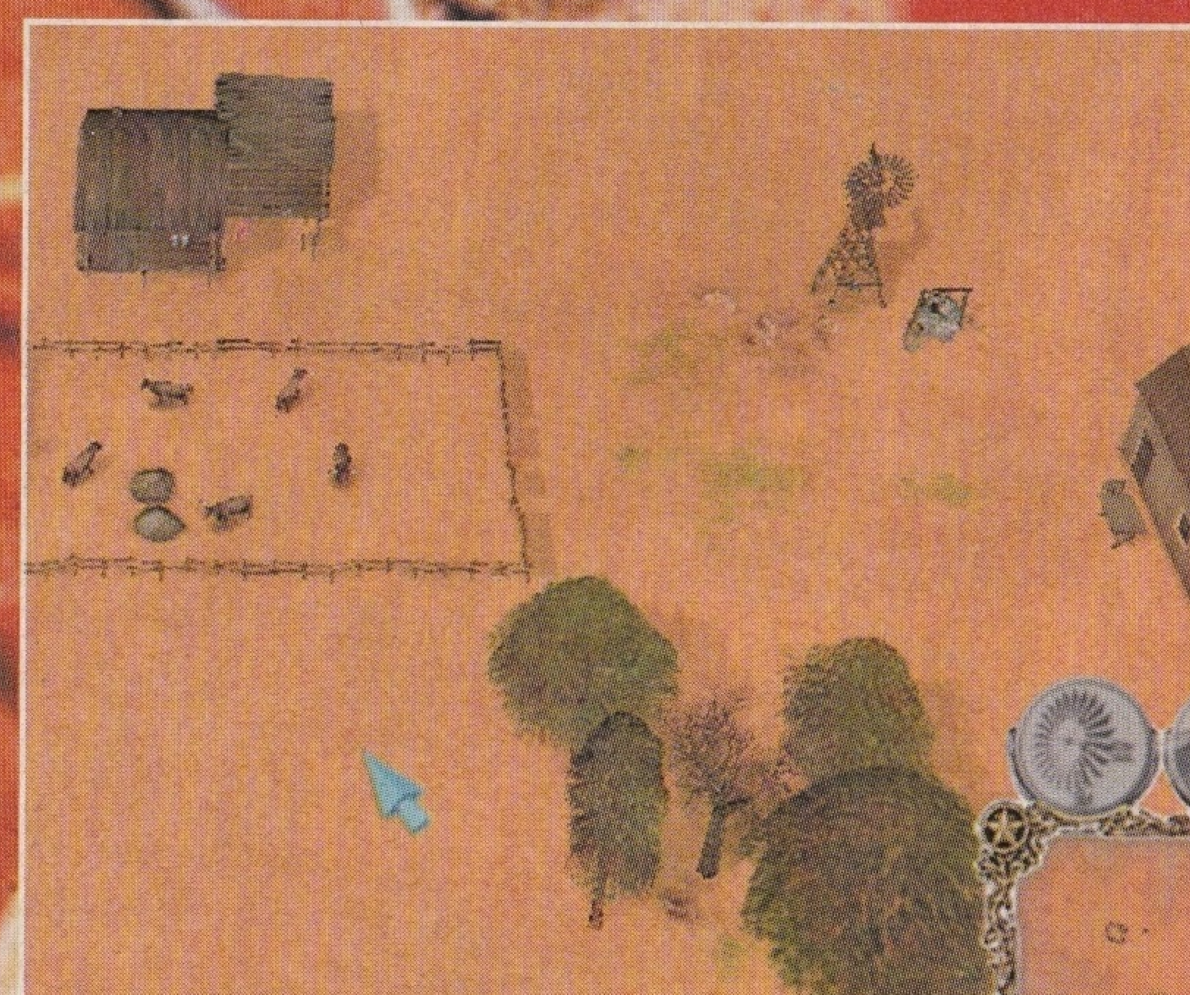


Nie obejdzie się też bez inwestycji w rozbudowę miasta, wsparcia budowy dyliżansów, a potem linii kolejowych. Miasto pozbawione łączności z ośrodkami handlowymi może szybko stać się tak typowym dla Dzikiego Zachodu miastem-widmem.

Nie zapomnij odwiedzać lokalnego saloonu. Tam zwerbujesz kowbojów, a może nawet łowców wilków czy profesjonalnych rewolwerowców. Na dalszym etapie gry może uda ci się zainwestować w hotel. Takie posunięcie nie tylko zapewni ci zyski, ale też stworzy okazję poznania wielu interesujących ludzi, z których usług będziesz potem korzystać. Utrzymuj dobre stosunki z szeryfem. Jeśli będziesz odpowiednio „doinwestowy-



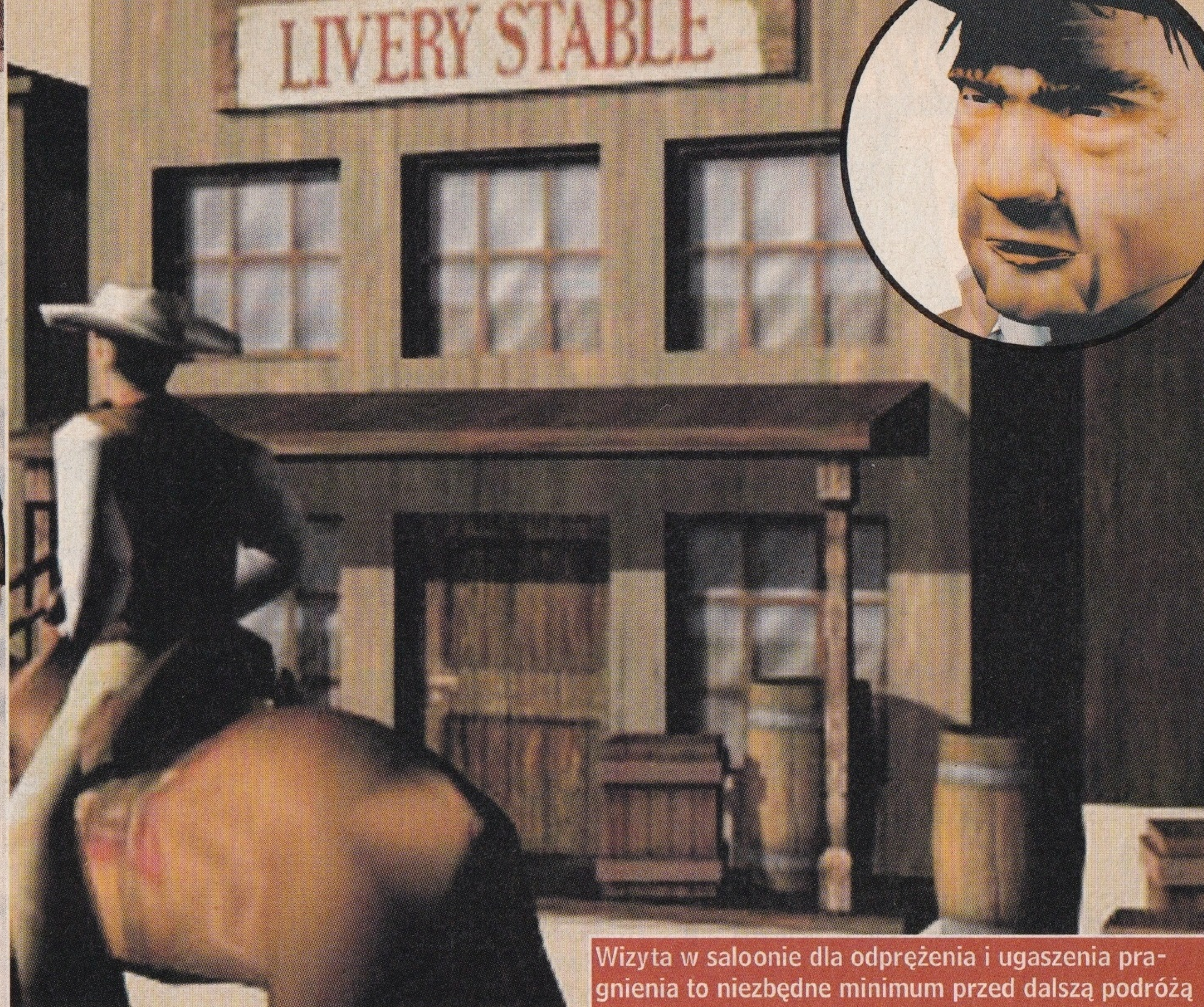
Miasteczko gdzieś na prerii tylko na pierwszy rzut oka wygląda na spokojne, senne i przyjazne dla turystów



Rozwalająca się chata porzucona na pustkowiu może kryć nieprzyjemną tajemnicę. Np. bandę rzezimieszków



Choć miasteczko jest na pustyni, należy być zawsze eleganckim



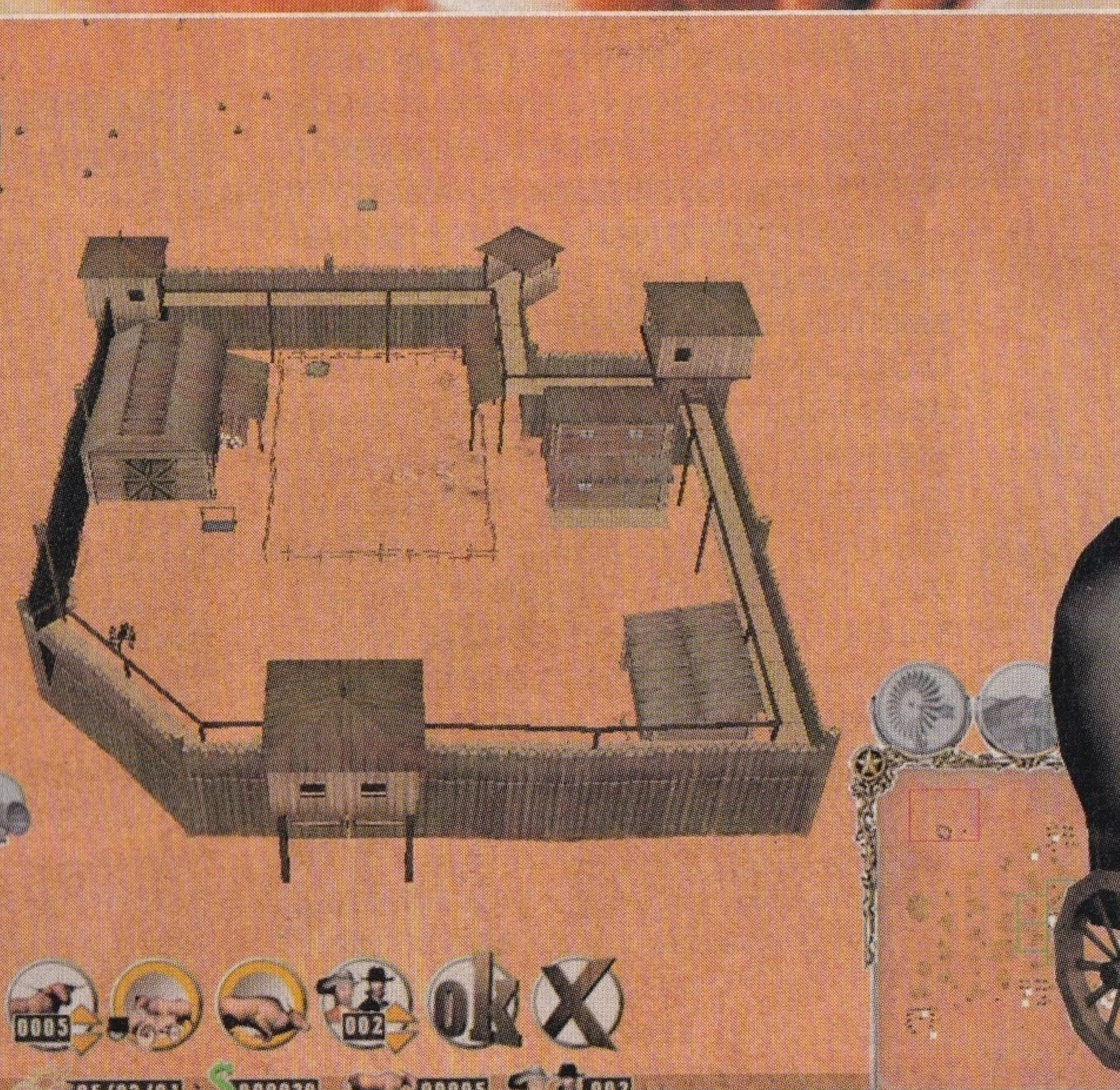
Wizyta w saloonie dla odprężenia i ugaszenia pragnienia to niezbędne minimum przed dalszą podróżą

wał" stróżów prawa, przymkną oni oko na to, że nie zawsze przestrzegasz przepisów. **W biurze szeryfa zyskasz też informacje o poszukiwanych przestępcach, a ich schwytanie przysporzy ci dodatkowych dochodów.** Warto też dbać o przychylność instytucji religijnych. Jeśli złożysz odpowiednio wysokie ofiary na kościół, miejscowy pastor cię pobłogosławi. To podniesie morale kowbojów i zwiększy szanse na zwycięstwo w starciu z bandytami i Indianami. Ważne stanie się też korzystanie z usług medycznych. Wykwalifikowany lekarz nie tylko wyleczy chorych, ale będzie mógł pomagać bydłu lub zapobiec wybuchowi epidemii.

Rozbudowane i dobrze funkcjonujące miasto stanie się ważnym ośrodkiem handlowym i miejscem chętnie odwiedzanym przez podróżnych. Ale sława i bogactwo mogą przyciągnąć też osobników, których niechętnie gościłbyś na niedzielnym obiedzie. I im trzeba będzie wydać bezpardonową walkę.

Świat Dzikiego Zachodu będziesz obserwować w 3D, z możliwością dowolnego przybliżania i oddalania obrazu. Wszystkie elementy (budynki, postacie) zostaną przygotowane z dbałością o zgodność z historycznymi realiami. Gra ma mieć interesującą linię fabularną, a jeśli znudzi ci się zabawa z komputerem, możesz skorzystać z trybu gry wieloosobowej i zmagać się z graczami, którzy też kolonizują Dziki Zachód. **FAR WEST będzie interesującym połączeniem gry akcji, strategii czasu rzeczywistego i programu polegającego na zarządzaniu ekonomicznym.** Oczywiście to nic nowego pod słońcem. Pytanie brzmi, czy twórcom uda się umiejętnie rozłożyć akcenty i czy ich produkt zafascynuje graczy tak bardzo, jak chociażby seria SETTLERS czy też – święcące ostatnio triumfy – TROPICO.





Dziki Zachód, jak sama nazwa wskazuje, jest... dziki. Spotkasz tu nie tylko grupy Indian czyhających na twoje bydło, ale także bandytów, którzy są równie bezwzględni, co sprytni



Far West

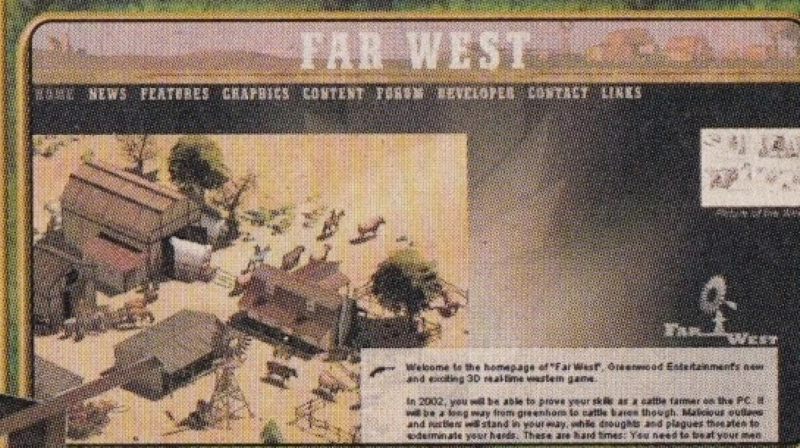
JoWooD / CD Projekt

I kwartał 2002 | Multi: ✓

PC | PSX | GBA | PS2

Gra zapowiada się bardzo ciekawie, zwłaszcza że łączy w sobie wiele różnych elementów – od akcji po strategię

http://www.farwest.de



Na stronie znajdziesz na razie tylko podstawowe wiadomości i kilka screenów. Ale potem powinno być lepiej

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

POLSKA GOOLA



Po przeczytaniu tytułu gry prawdopodobnie zastanawiasz się, co to właściwie jest ta POLSKA GOOLA!



Czyżby polscy programiści, podbudowani sukcesami kadry narodowej, postanowili stworzyć pierwszą w historii rodzimą grę w piłkę nożną z prawdziwego zdarzenia? Polska drużyna, która odnosi spektakularne sukcesy podczas rozgrywek... Specjalne zakończenie gry, pełne radości z tytułu Mistrza Świata, jeśli oczywiście gracz zdołał po niego sięgnąć... Czyż to nie byłoby wspaniałe?!

Niestety, przyjdzie ci chyba długo na to czekać. **O ile w połowie przyszłego roku piłkarze mogą sprawić bardzo miłą niespodziankę w Korei i Japonii, o tyle polscy programiści zdają się zapominać, że w ogóle istnieje coś takiego, jak gry sportowe.** Jednak nowy dystrybutor gier komputerowych na polskim rynku, firma Manta Multimedia, postanowiła nieco ożywić sytuację. Już niedługo w sprzedaży pojawi się polska wersja produktu włoskiego zespołu developerskiego Trecision. Polscy gracze poczują się jak u siebie... na boisku, nie tylko dlatego, że gra zostanie zlokalizowana, ale też z kilku innych powodów. Już sam tytuł: POLSKA GOOLA! stanowi miły akcent. **Ale to jeszcze nie koniec atrakcji – mecze będzie bowiem komentował sprawozdawca sportowy Mateusz Borek, ten sam, który ma relacjonować spotkania podczas Mistrzostw Świata w telewizji polskiej!**



Taki wysiłek włożony w strzał musi przynieść efekty. Bramkarz pozostaje niewzruszony...

No, co tak wszyscy stoicie?! Zabrać mu tę piłkę, ale już!

Przyglądając się bliżej samej grze, trzeba niestety stwierdzić, że nie ma ona raczej szans, by pod względem techniki rozgrywki czy choćby oprawy wizualnej konkurować z serią FIFA... **Chociaż na ekranie nie zobaczysz fajerwerków graficznych, skomplikowanych zagrań czy sztuczek piłkarskich znanych z telewizji, POLSKA GOOLA! przyciągnie graczy przede wszystkim niesamowitą dawką grywalności.** Swego czasu autor tego tekstu, ku zdziwieniu całej redakcji CLICK!, odłożył niemal wszystkie obowiązki na bok, oddając się pokonywaniu kolejnych drużyn w dostarczonej przez dystrybutora wersji beta gry. Ostatnimi czasy rzadko się zdarza, żeby tak prosta gra wciągnęła na tak długo!

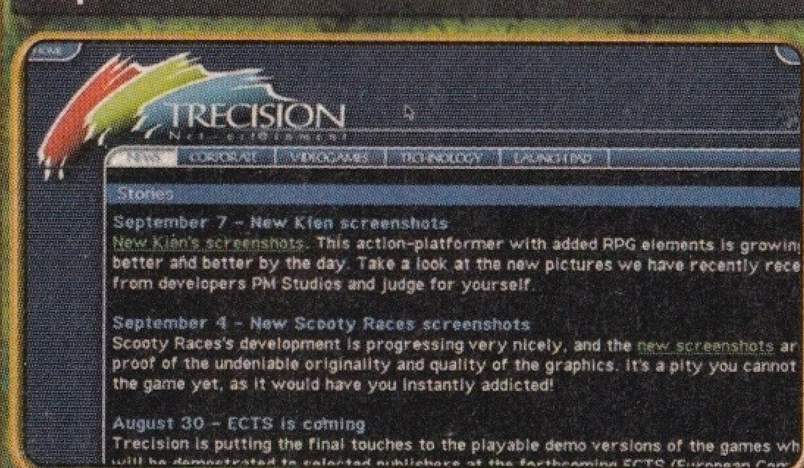
Tempo rozgrywki nie będzie równie dynamiczne, jak w innych tytułach, ale pozwoli na przeprowadzanie składnych, często niemal podręcznikowych akcji, zakończonych bardzo ładnymi bramkami. Niestety, po podaniach równoległych zawodnicy będą się na chwilę zatrzymywać, ryzykując w ten sposób utratę piłki. Lekarstwem na to niedociągnięcie mogą okazać się tzw. „wrzutki”, czyli dośrodkowania, odbierane „w biegu”. Przeciwnicy nie będą grzeszyć inteligencją ani dobrą organizacją na boisku. Regulowany stopień trudności pozwoli jednak wymagającym graczom wyśrubować – wedle uznania – parametry przeciwników, np. narzucić im bardziej agresywny styl gry czy skuteczniejszą obronę. **Bramkarze w wersji beta nie byli, niestety, zbyt zainteresowani piłką, ale mamy nadzieję, że zostanie to zmienione, nim gra trafi do sklepów.**

POLSKA GOOLA! prawdopodobnie nie będzie mogła walczyć o palmę pierwszeństwa z innymi grami o piłce nożnej. Niewykluczone jednak, że okaże się miłą odskocznią dla graczy mających słabsze komputery i ograniczone zasoby finansowe. Przystępna cena i stosunkowo duża grywalność mogą stać się głównymi atutami produktu. Szykuje się niezły prezent pod choinkę.



Atak na bramkarza! Lekko go kopniemy, sędzia nie zauważy, wypadnie mu piłka. Del Pieróg go przytrzyma, a w tym momencie ja i Di Piaggio strzelimy pięknego gola!

http://www.trecision.com



Bardzo ładna strona wyposażona w wyczerpujące informacje na temat wszystkich gier firmy Trecision. Godna polecenia

Polska Goola!

Trecision / Manta Multimedia

GBA | PC | DC | PS2

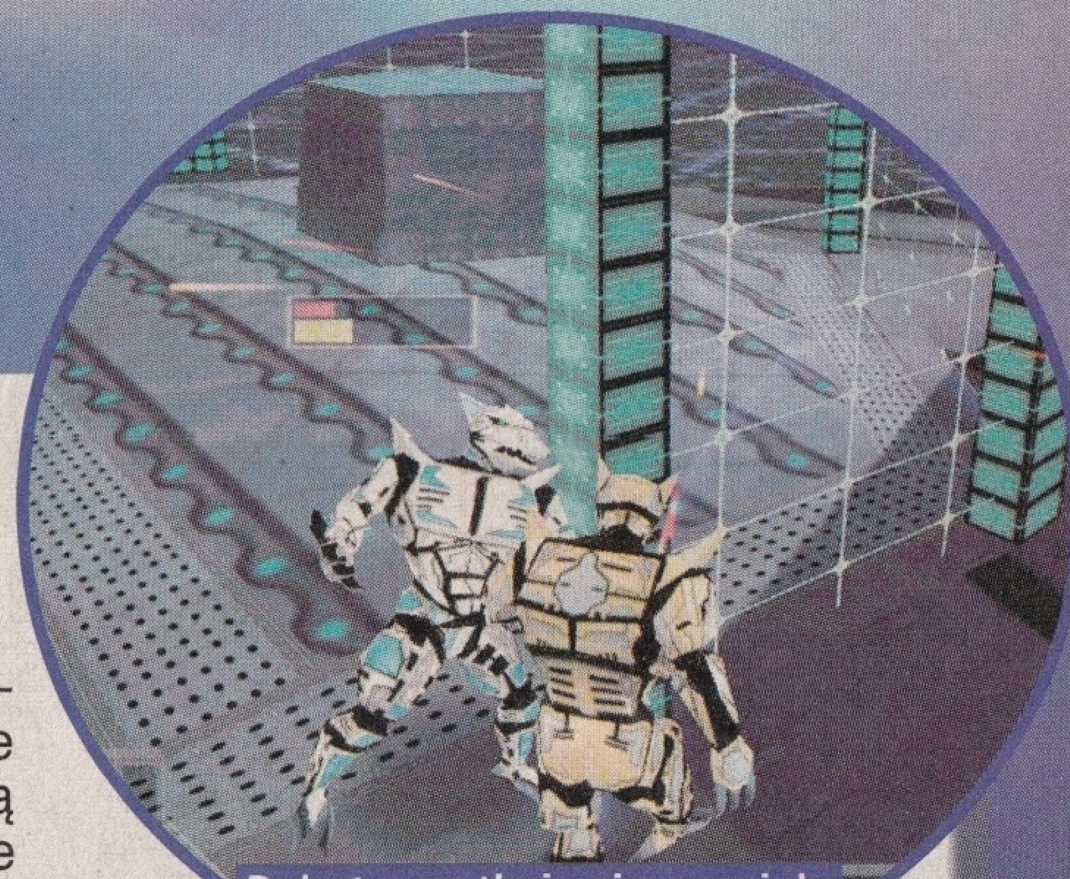
Premiera: grudzień 2001 — Multi: ✓

Coś dla mniej zamożnych graczy – prosta, ale bardzo przyjemna piłka nożna. To może być strzał w dziesiątkę!

Tekst: Michał „Krooger” Cichy

ONE MUST FALL BATTLEGROUNDS

Tym razem nie będzie krwi i wypruwanych bebechów, ale huk rozłupywanego żelastwa i kałuże smaru!


Roboty spotkają się na wielu arenach, między innymi na terenie elektrowni

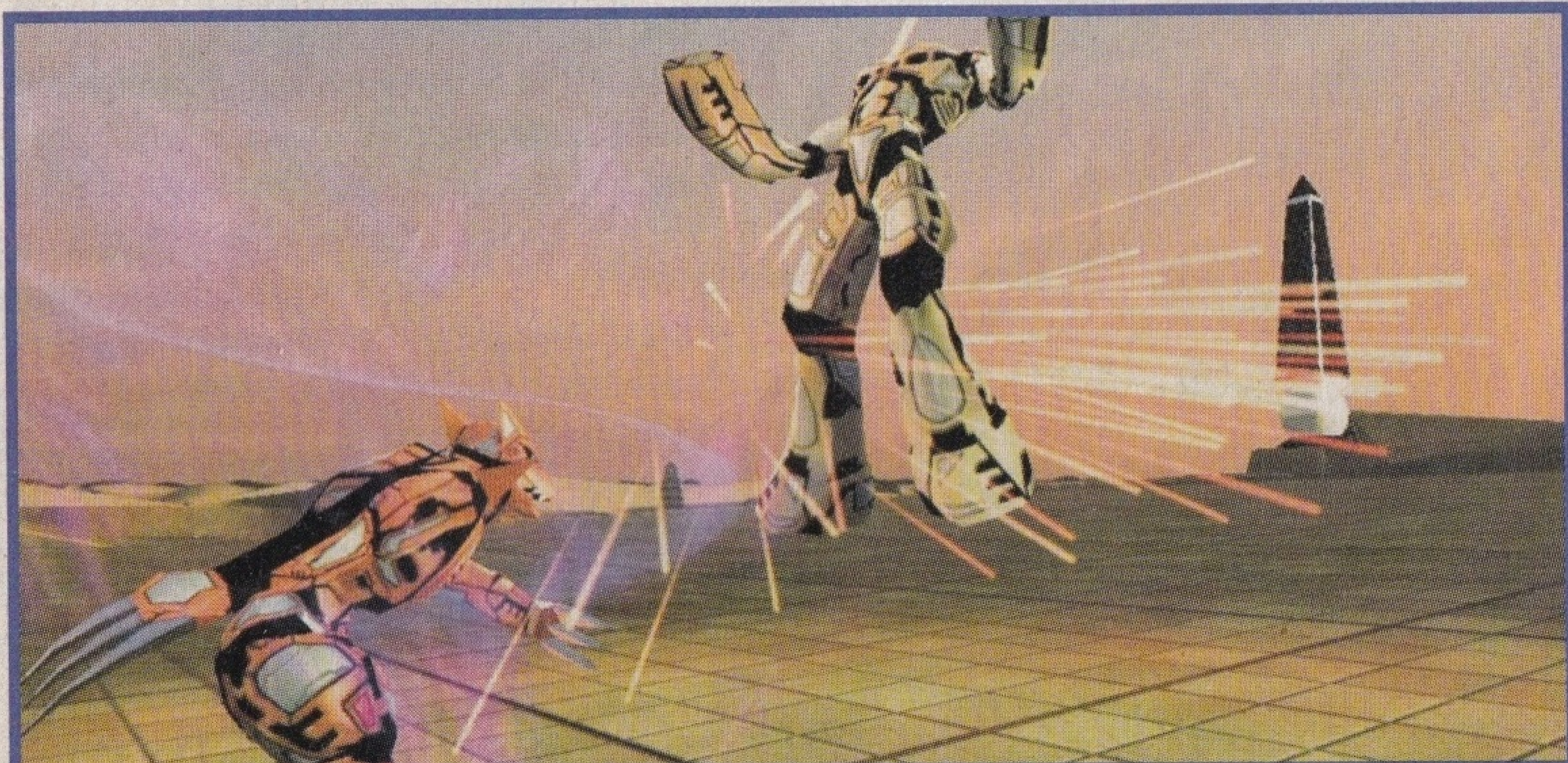
Zapewne niewielu z was pamięta niesamowitą bijatykę na PC, zatytułowaną ONE MUST FALL: 2097. W roku 1994 gra ta robiła furorę, zarówno pod względem grafiki, efektów dźwiękowych, jak i pomysłu. Oto na wielu arenach ścierały się potężne roboty, sterowane przez wykwalifikowanych pilotów. Za udział i zwycięstwa w turniejach gracz zarabiał określone kwoty, które następnie mógł zainwestować w rozbudowę i modernizację robotów, a nawet kupno nowych, potężniejszych maszyn. **Po siedmiu latach od premiery tego znakomitego, jak na połowę lat 90., programu zobaczysz jego kontynuację.** Jednak w dzisiejszych czasach bijatyki na PC w zasadzie nie istnieją, a konsole i automaty całkowicie dominują na tym rynku. Dlatego decyzja o wydaniu kontynuacji OMF niewątpliwie świadczy o odwadze producenta gry.

I tym razem będziesz sterować potężnymi jak wieżowce robotami. Weterani OMF zobaczą starych znajomych, takich jak zwinny i szybki Jaguar, posiadającą zdolność lotu Gargoyle czy Pyrosa, który potrafi ze śmiertelną skutecznością wykorzystywać ogień. Pojawią się, oczywiście, nowe maszyny: Force, Warlord czy Mantis, a każda z nich będzie się charakteryzowała sobie tylko właściwymi umiejętnościami specjalnymi, zróżnicowaną szybkością i siłą ciosów. Na przykład Force zyska zdolność wykorzystywania sił grawitacji i będzie potrafił przywoływać z Kosmosu roje meteorów, rażące jego przeciwników. Z kolei Warlord to ogromna, opancerzona od stóp do głów maszyna bojowa, wyposażona we wszystko, co tylko może służyć do totalnej destrukcji: wyrzutnie rakiet, karabiny, granatniki oraz... potężne szpony. Zupełnie inny styl zaprezentuje błyskawicznie poruszająca się i stosująca wschodnie sztuki walki, Mantis, której główną bronią będą potężne, uzbrojone odnóża. **Ale zróżnicowanie robotów to nie wszystko. W końcu, ze specjalnej sterowni, kierować nimi będą wykwalifikowani piloci.** Każdy z nich dysponuje innymi możliwościami i będzie charakteryzowany pod względem siły i zręczności. Dopiero połączenie unikalnych zdolności pilota i nadzwyczajnych umiejętności robota pozwoli na odniesienie ostatecznego sukcesu.


OMF: 2097 stał się grą kultową, ale czy BATTLEGROUNDS powtórzy ten sukces?

Na pewno do monitorów przyciągnie graczy grafika. Środowisko i wszystkie roboty zostaną pieczołowicie opracowane w 3D, a w grze pełno będzie efektów specjalnych, fascynującej gry świateł i cieni. Walki uatrakcyjni również dynamicznie poruszająca się kamera, eksponująca najbardziej efektowne momenty bitew. Bitwy te rozegrają się na wielu różnorodnych i atrakcyjnie opracowanych arenach. Ogromne roboty zewrą się w walce na egipskich pustyniach, pośród arktycznych pustkowi, w futurystycznych wnętrzach elektrowni czy też na małych arenach, gdzie prawie każdy ruch będzie mógł uaktywnić pułapki. Część aren dostarczy też dodatkowych atrakcji. **Atak samolotów bojowych na pustyni czy serie energetycznych wyładowań na terenie elektrowni – to tylko dwa przykłady.** OMF: BATTLEGROUNDS będzie dynamiczną grą walki. Ale umowność przyjętych rozwiązań oraz brak elementów „gore" (w końcu walczą roboty, a nie ludzie, więc nie zobaczysz krwi i wypruwanych flaków, a co najwyżej rozbijanie mechanicznych części maszyn) powoduje, że będzie to program, przed którym rodzice wcale nie muszą chronić dzieci. Wszyscy, którzy wolą starcia z innymi ludźmi, a nie komputerowo sterowanymi wrogami, będą mogli skorzystać z trybu walki wieloosobowej i zmierzyć się nawet w osiem osób na specjalnie przygotowanych arenach. Dodatkową atrakcją będzie fakt, że twórcy oferują też narzędzia, które ułatwią graczom opracowywanie własnych aren, robotów i ciosów specjalnych.


Stawaj waść! Cóż za imponujący pojedynek dwóch metalowych twardzieli


Każdy z robotów będzie dysponował sobie tylko właściwymi zdolnościami. A mogą one być naprawdę niesamowite, np. wezwanie strumienia meteorów!

http://www.omf.com



Informacje na temat poprzednika OMF oraz przygotowywanego BATTLEGROUNDS. Sporo linków do stron fanowskich

One Must Fall: Battlegrounds
Diversions Entertainment
PC / PSX / DC / PS2
Wiosna 2002 | Multi: ✓

Kontynuacja hitu z 1994 roku. Piloci i ich gigantyczne roboty spotykają się w cyklu turniejów. A przetrwać może tylko jeden!

Lista przebojów TOP-20

LEGENDA: Wzrost, Spadek, Bez zmian, Premiera

Miejsce	Zmiana	Tytuł	Producent / Wydawca – Platforma
1	Bez zmian	Wrota Baldura 2	Interplay / CD Projekt – PC
2	Wzrost	Diablo 2	Blizzard / CD Projekt – PC
3	Spadek	The Sims	Maxis / IM Group – PC
4	Bez zmian	Heroes Of Might & Magic 3	3DO / IM Group – PC
5	Wzrost	Red Faction	Volition / LEM – PC, PS2
6	Wzrost	Worms Armageddon	Team 17 / CD Projekt – PC, PSX, GBC
7	Spadek	Quake III: Arena	id Software / LEM – PC
8	Bez zmian	Settlers 4	Blue Byte / CD Projekt – PC
9	Spadek	Max Payne	Remedy Entert. / Play It! – PC
10	Bez zmian	Midtown Madness 2	Microsoft / Microsoft – PC
11	Wzrost	Unreal Tournament	Epic / LEM – PC, DC
12	Wzrost	Tekken 3	Namco / Sony – PS One
13	Spadek	Grand Theft Auto 2	Take 2 / Play It! – PC, PS One
14	Premiera	Operation Flashpoint	Codemasters / IM Group – PC
15	Bez zmian	Tony Hawk's Pro Skater 2	Activision / LEM – PC, PS One, GBA, GBC
16	Premiera	Emperor: Battle For Dune	Westwood / IM Group – PC
17	Bez zmian	Tomb Raider: Chronicles	Eidos / IM Group – PC, PS One
18	Bez zmian	Collin McRae Rally 2	Codemasters / CD Projekt – PC, PS One
19	Spadek	Zeus: Pan Olimpu	Impressions / Play It! – PC
20	Bez zmian	Dave Mirra Freestyle BMX	Acclaim / LEM – PC, PS One

CD PROJEKT funduje nagrody dla głosujących na TOP-20

WIPEOUT FUSION

Przygotuj się na niezłą jazdę!

Jak bez problemu rozpoznać prawdziwego fanatyka serii WIPEOUT? Wystarczy, że podczas rozmowy ze znajomymi graczami napomkniesz coś o tej grze lub po prostu wymienisz jej tytuł. Od razu zauważysz, że niektórzy zaczną się nerwowo zachowywać, a w ich oczach da się dostrzec dziki obłęd. Dodatkowo, dłonie niektórych osobników zaczną panicznie szukać kontrolera do gry, łącząc tą czynność z poszerzającym się na twarzy uśmiechem.

Odpalając wczesną wersję gry, z miejsca da się zauważyć niesamowitą grafikę, nieporównywalną z żadnym poprzednim tytułem z serii. Również grywalność jest oszałamiająca – już po kilku pierwszych okrążeń zostajesz wciśnięty w fotel i nie możesz złapać oddechu.

Wraz z nadchodzącym WIPEOUT FUSION otrzymasz to, o czym zapewne marzyłeś podczas gry w poprzednie części serii: dodatkowe, śmiercionośne bronie, nowe bolidy z bardzo realistycznym modelem zniszczeń i jeszcze większą dynamikę jazdy z poprawionym modelem fizycznym. Pędząc po futurystycznych torach, ma się wrażenie niczym nieograniczonej swobody, okraszonej bardzo dobrym podkładem muzycznym z pogranicza techno, big-beatu i hardcore'u idealnie pasującego klimatem do tego typu produkcji. Muzyka w tym stylu na dobre zadomowiła się w serii WIPEOUT.

Do gry powinien być dostarczany w komplecie specjalny fotel, wyposażony w pasy bezpieczeństwa, gdyż podczas wyścigu nieraz spadniesz z krzesła – czy to pod wrażeniem nowych efektów graficznych, czy też pod wpływem niesamowitej prędkości jazdy. Gdyby jeszcze ktoś wymyślił hełm wirtualny, przeznaczony do tej gry, połowa populacji graczy po premierze prawdopodobnie w ogóle nie wychodziłaby z domu!

WIPEOUT FUSION zapowiada się bardzo obiecująco. Możliwości graficzne konsoli nowej generacji zostały wykorzystane ponad normę, a wszystko będzie wyglądało właśnie tak, jak tego życzyli sobie gracze na całym świecie. Czyżby miała to być pierwsza gra na PS2, na którą warto wydać każde pieniądze?

Podczas eksploracji ruin pradawnej budowli na bezludnej wyspie twój przyjaciel, Daxter, wpada do znajdującego się w jaskini jeziorka. Zbiornik wypełniony był Dark Eco, bardzo rzadką i niebezpieczną substancją, pamiętającą czasy powstania Ziemi, przez co Daxter zamienia się w zwierzątko przypominające krzyżówkę łasicy i wiewiórki. Tylko substancja Gol Acheron może przywrócić Dakterowi dawną postać. W jej poszukiwaniu ruszacie więc na północ...

JAK & DAXTER to bardzo przyjemna, trójwymiarowa platformówka z elementami przygodówki. Bajeczna oprawa graficzna i przyzwoita grywalność, wynikającą z pełnej swobody poruszania się po środowisku – to podstawowe atuty tytułu. Inną interesującą opcją jest możliwość przejechania się kilkoma typami pojazdów! Gra nie jest przesadnie dynamiczna, lecz czasami musisz się wykazać nielichą zręcznością.

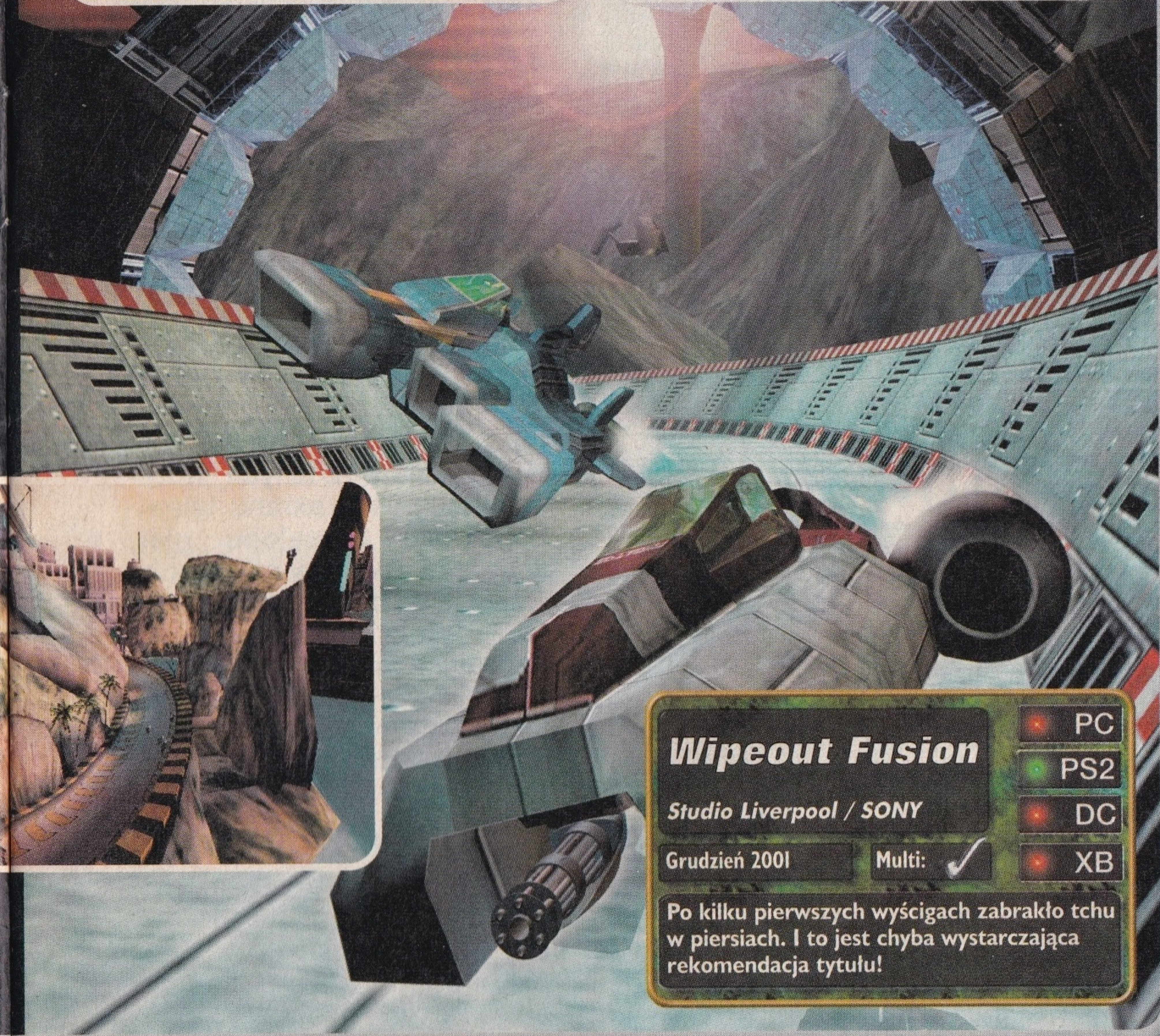
Twórcy, odpowiedzialni m.in. za serię CRASH BANDICOOT, usprawnili silnik gry – główny bohater składa się z ponad 3000 polygonów, czyli elementów tworzących sylwetkę postaci (Crash miał ich tylko 500). Postacie wyposażono także w kilkanaście różnych zachowań, m.in. skoki, uderzenia czy nurkowanie pod wodą. Otoczenie również

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

PS2









Wipeout Fusion

Studio Liverpool / SONY

Grudzień 2001 | Multi: ✓

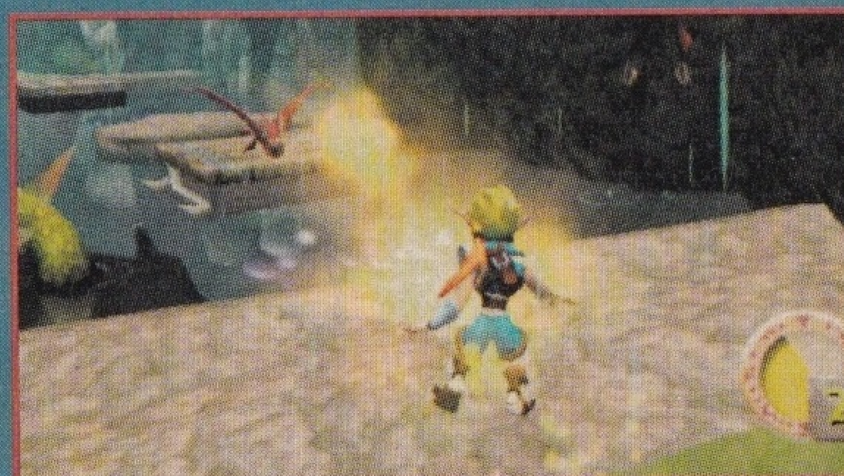
PC | PS2 | DC | XB

Po kilku pierwszych wyścigach zabrakło tchu w piersiach. I to jest chyba wystarczająca rekomendacja tytułu!

Jak & Daxter

Czytając tytuł, można połamać sobie język... toż to jawny sabotaż





jest bardziej atrakcyjne – największe wrażenie robi horyzont, na którym widać czasami sąsiednią wyspę czy też zabudowania, do których po chwili wędrówki można się dostać.

Interesująca fabuła i bardzo ładna grafika przyciągną przed ekrany telewizorów graczy w różnym wieku. Szkoda tylko, że nie będzie dostępny tryb dla dwóch graczy. Przygoda Jaka i Daxtera wciąga, a z żywym kompanem przy boku byłoby jeszcze ciekawiej.

Jak & Daxter
The Precursor Legacy

Naughty Dog / SONY

Grudzień 2001 | Multi: ✗

PC | PS2 | DC | XB

Nowa gra twórców serii CRASH BANDICOOT zapowiada się przyzwoicie. Niedługo okaże się, ile będzie warta...

W co się bawić na PlayStation 2

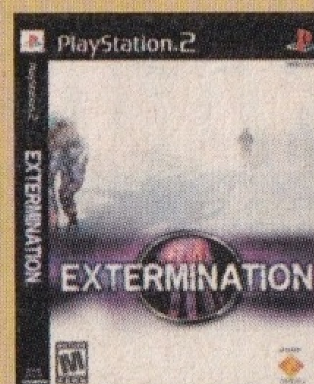
Najnowszy produkt SONY na dobre zagościł w domach graczy. Nic dziwnego, nowe gry potrafią zachwycić niejednego. A przy czym najlepiej płynie czas?











1. **Tekken Tag Tournament** – Namco / SONY
2. **Gran Turismo 3** – Polyphony Digital / SONY
3. **The Bouncer** – SquareSoft / SONY
4. **Portal Runner** – 3DO / SONY
5. **Extermination** – Deep Space / SONY

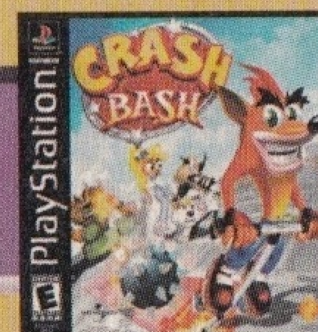
Przeboje na PlayStation











1. **Tekken 3** – Namco / SONY
2. **Final Fantasy IX** – SquareSoft / SONY
3. **Gran Turismo 2** – Polyphony Digital / SONY
4. **Tekken 2** – Namco / SONY
5. **Crash Bash** – Naughty Dog / SONY

Jak głosować

Zapraszamy do głosowania na Wasze ulubione gry. Listy z głosami prosimy przysyłać na adres redakcji, z dopiskiem na kopercie TOP-20 i kuponem konkursowym ze strony 66. Głosować możecie na TOP-20 (20 gier dla wszystkich platform) lub 10 najlepszych tytułów dla wybranej platformy (PS One, PS 2, GameBoy Color, GameBoy Advance).

The Simpsons: Road Rage

GC XB PS2



Fox Interactive już niedługo zaprezentuje produkcję luźno opartą na przygodach jednej z najpopularniejszych rodzin w Stanach Zjednoczonych, czyli stworzonych przez Matta Groeninga Simpsonów. Wyścigi samochodowe odbywające się na ulicach miasteczka Springfield i w jego okolicach powinny przyciągnąć przed konsole z pewnością nie tylko najmłodszych graczy ale i wszystkich prawdziwych fanów tego kultowego serialu animowanego, którymi są przede wszystkim dorośli. THE SIMPSONS: ROAD RAGE będzie utrzymany w bardzo rozrywkowej konwencji. Samochody będą o wiele mniejsze od samych kierowców, a jazda pełną niespodziewanych zwrotów akcji, szybką i pełną różnorakich niespodzianek na drodze rozgrywką oprawioną w bardzo klimatyczną, kreskówkową grafikę.

Tekken Advance

GBA



Czy to możliwe? Czyżby TEKKEN miał się ukazać na przenośną konsolkę NINTENDO? Tak! Co więcej, jak przystało na TEKKENA, gra będzie w pełni trójwymiarowa! Każdy będzie mógł teraz w końcu obić kilku przeciwników znanych wcześniej jedynie z ekranu telewizora czy z salonu gier, w drodze do pracy czy szkoły. Coraz częściej wydawane na GBA tytuły wyposażone są w zaawansowaną grafikę trójwymiarową, co niewątpliwie jest zaletą i zarazem jednoznaczną odpowiedzią na pytanie wielu graczy, czy kupić konsolę, czy jednak nie. Zapowiada się na drugi tytuł, zaraz po TONY HAWK'S PRO SKATER 2, dla którego warto, a nawet należy, kupić Game Boy Advance!





ESPN Winter X-Games Snowboarding 2002

PS2



Zbliża się zima, wszyscy wyciągają z szaf nieco zakurzone już deski snowboardowe, a ci, którzy wolą nie wychylać nosa na ziąb panujący za oknem, oczekują właśnie na wysyp nowych produkcji spod znaku wszelakich sportów zimowych. No bo jeżeli ktoś ma się przeziębić, to czy nie lepiej posiedzieć w ciepłym zaciszu domu przed konsolą? Już niedługo, bo w okolicach Gwiazdki, ukaże się kolejny tytuł z serii ESPN, traktujący o wspomnianej już śnieżnej desce i związanych z nią konkurencjach. Nowym trybem, oprócz zapowiadanego przez autorów Boardercross'u, będzie Snowbarding RPG. Dzięki niemu będziesz miał pełną swobodę ingerencji w wygląd zewnętrzny twojego zawodnika, jego ubranie, fryzurę, a wraz z postępami w grze i wygrywanymi sumami pieniędzy możliwość zakupu nowego stroju, sprzętu czy wybrania się na trening podnoszący nieco umiejętności w określonej dziedzinie. W grze dostępnych będzie ponad dwadzieścia tras zgodnych z rzeczywistymi znajdującymi się w takich zakątkach świata jak Alpy, Skandynawia, Japonia, Kanada, Nowa Zelandia czy Alaska. Patrząc na grafikę i biorąc pod uwagę zapowiedzi autorów, pokusimy się o stwierdzenie, że X-GAMES SNOWBOARDING może okazać się hitem sezonu!



The Shadow of Zorro

PC PS2

Ostatnimi czasy jakoś nie mówi się wiele o bohaterze, którego znakiem rozpoznawczym było od zawsze słynne „Z", dziergane na czym tylko popadnie, w miejscach, gdzie bronił on słabych, biednych i wykorzystywanych przez despotyczne rządy. Czas to zmienić! CIEŃ ZORRO będzie produkcją z pogranicza gry zręcznościowej i przygodówki, w której oprócz awanturniczej akcji autorzy gwarantują dużo skradania się i arcyciekawą historię opowiadającą o początkach mściciela w masce. Odpowiedzialny za projekt zespół In-Utero ma na swoim koncie takie gry jak zapowiadany EVIL TWIN czy JEKYLL & HYDE, co gwarantuje solidną dawkę zabawy.



Tropico: Rajska Wyspa

PC

Jeżeli komuś zdążyło znudzić się już TROPICO, w co szczerze wątpimy, producenci przygotowują właśnie dodatek zawierający ponad dwadzieścia nowych scenariuszy, atrakcji turystycznych, struktur wojskowych, nowych postaci i pojazdów. Przed właścicielem wyspy staną już niedługo całkiem nowe wyzwania w postaci m.in. burz tropikalnych i wszelakich chorób. Do dodatkowych „atrakcji" należeć będą, oprócz plażowych domków i kortów tenisowych, ekologiczni turyści. Już w lutym następnego roku szykuj się na niezły nawał plażowiczów!



Air Force: Delta Storm

XB

Jeden z najsłynniejszych zręcznościowych symulatorów lotu, wydany swego czasu na konsolę Sega Dreamcast, pojawi się na X-Box'a! Tuż po premierze konsoli Billa Gatesa na półki sklepowe trafi gra AIRFORCE o podtytule DELTA STORM. Wszyscy fani ostrej akcji połączonej z powietrznymi akrobacjami poczują się jak za sterami rodzimej „Iskry". Bliźniaczo podobna do ACE COMBAT wydanego przez Namco na konsolę SONY, AIR FORCE będzie należał do tego gatunku gier, w których nie trzeba zbytnio wysilać swoich szarych komórek, tylko skoncentrować się na przeciwniku i sprawnym naciskaniu spustu. Ciekawe tylko, czy X-BOX „pociągnie" te wszystkie fajerwerki graficzne – w końcu to tylko zamknięty w czarną puszkę komputer o dość średniej specyfikacji sprzętowej.



Dynasty Warriors 3

PS2

Seria DYNASTY WARRIORS od zawsze towarzyszy konsoli firmy SONY i kolejne jej części zdobywają nowe rzesze fanów na całym świecie. Akcja gry, w której bierzesz udział jako jeden z samurajów armii w trakcie walk miedzy wielkimi dynastiami w starożytnych Chinach wypełniona jest dynamizmem i solidną dawką klimatu Dalekiego Wschodu. Będziesz mógł sterować jednym z ponad czterdziestu przeciwników, pokonując rzesze gotowych na wszystko wrogów, jak i potężnych bossów. Gra utrzymana w konwencji rasowego mordobicia będzie czerpała wiele z typowych gier TPP, takich jak choćby TOMB RAIDER. Akcja nie będzie statyczna i nie będzie rozgrywała się w jednym miejscu. Będziesz miał możliwość poruszania się po całym polu bitwy, aktywnie uczestnicząc w prowadzonych walkach. Fenomenalna oprawa graficzna w połączeniu z wysoką grywalnością powinny zagwarantować trzeciej części DYNASTY WARRIORS pewne miejsce na twojej półce z grami.



Shrek

XB

Pierwsza próba przeniesienia sympatycznego ogra o imieniu Shrek w świat elektronicznej rozrywki, w postaci gry wydanej jakiś czas temu na konsolkę GameBoy Color, delikatnie mówiąc, nie powiodła się (żeby nie powiedzieć, że okazała się totalnym niewypałem). TDK Mediactive nie daje jednak za wygraną i już zapowiada wydanie kolejnej gry traktującej o przygodach Shreka i jego przebojowego przyjaciela Osła. Konsola X-Box będzie niewątpliwie nieco lepszą platformą do stworzenia wartościowego produktu, a gra ocierająca lekko o takie gatunki jak platformówka, przygodówka i bijatyka powinna zagwarantować wyśmienitą zabawę osadzoną w Świecie Baśni, tuż po wydarzeniach znanych z filmu. Miejmy nadziej, że producent nie zawiedzie, choć mając na uwadze wymienioną na początku klapę, gracze powinni być raczej ostrożni. Zobaczymy!



Soul Calibur 2

PS2 GC XB

Druga część jednej z najlepszych bijatyk wydanych kiedykolwiek na PLAYSTATION, czyli SOUL CALIBUR (znanej też jako SOUL BLADE) już niebawem uderzy na konsole nowej generacji z zastraszającą siłą! Użytkownicy PLAYSTATION 2, X-BOX i GAMECUBE doczekali się w końcu ostatniej fazy produkcji tej kultowej gry, porównywanej nawet z nieśmiertelnym TEKKENEM! Nowe, fenomenalne efekty graficzne, płynne ruchy wojowników i uaktualniony system ciosów powinny zadowolić nawet największych fanatyków wirtualnego mordobicia. Producenci zapowiadają solidną dawkę bohaterów do wyboru i kilka ciekawych trybów rozgrywki z opcją dla kilku graczy na czele.



Star-Wars Super Bombad Racing

PC XB

Wyścigi znane w z kinowego pierwszego epizodu „Star Wars" doczekały się już komputerowej ekranizacji w postaci STAR WARS EPISODE I: RACER, przeznaczonego raczej dla bardziej zaawansowanych graczy. Przyszła teraz pora na produkcję dla graczy z nieco mniejszym stażem. SUPER BOMBAD RACING należał będzie do popularnego ostatnio gatunku wyścigów, gdzie kierowcy występują w wersji z mocno przerośniętymi głowami, w wyjątkowo małych pojazdach. Solidna dawka rozrywki dla młodszej braci gwarantowana!

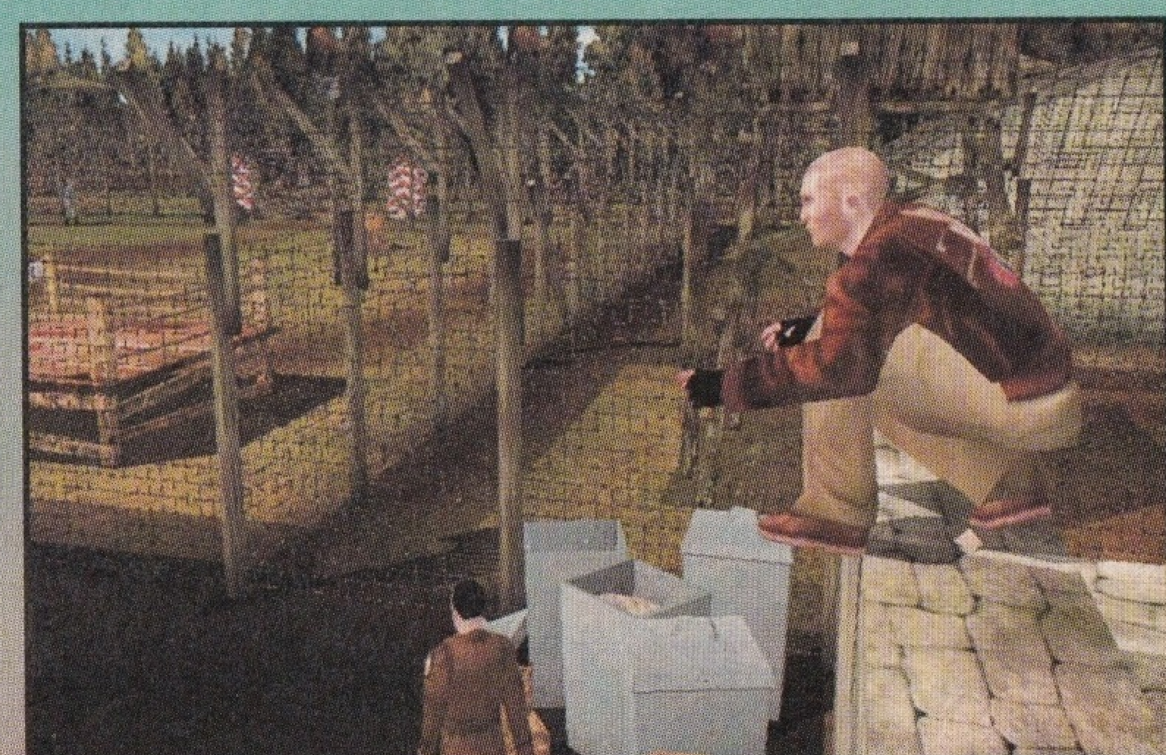


Prisoner Of War

PC

Firma Codemasters, znana ostatnimi czasy z wydania OPERATION FLASHPOINT, szykuje kolejną dawkę mocnych wrażeń. Tym razem wcielisz się w jednego z czterech więźniów alianckich drugiej wojny światowej: Amerykanina, Angelika, Holendra i Francuza, przed którymi stanie zadanie ucieczki z jednego z czterech realnych istniejących w tamtych czasach obozów koncentracyjnych. W efekcie dostaniesz cztery różne gry, ponieważ każdy z bohaterów będzie charakteryzował się odmiennymi zdolnościami i predyspozycjami fizycznymi wykorzystywanymi przy skradaniu się czy bieganiu. Gra zostanie zaprezentowana z perspektywy trzeciej osoby z wyjątkowo dopracowaną grafiką. Oglądając screeny, należy się przygotować na prawdziwy majstersztyk i murowany hit!





Tekst: Michał „Krooger" Cichy

Pool of Radiance

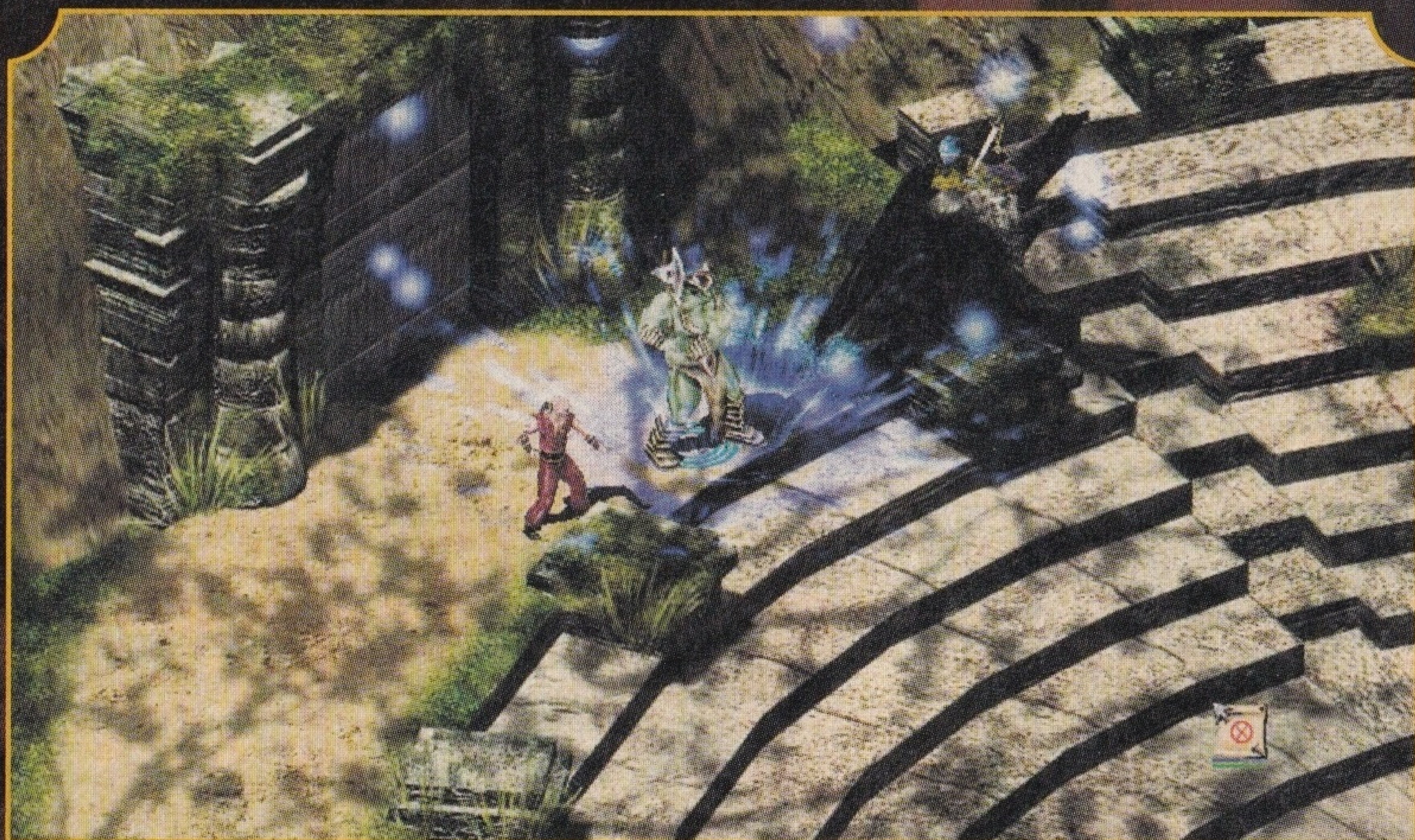
Ruins of Myth Drannor

Pierwsza część tej gry to program-legenda, z czasów, kiedy piksele były wielkości męskiej pięści, a używanie myszki stanowiło niebywałą ekstrawagancję

Od kiku już lat obserwujemy niesamowity powrót gier RPG. Pool of Radiance II jest przykładem na to, że pomimo sporej liczby dostępnych na rynku tytułów, gracze wciąż są gotowi na kupowanie nowych erpegów. PoR II wylądował na czele amerykańskich bestsellerów i utrzymywał się w czołówce przez kilka tygodni. Pomimo, że gra pełna była bugów, jak lisie futro pcheł, a Sieć pękała od jęków graczy, którzy nie byli już w stanie wytrzymać tego zalewu błędów.

Pool of Radiance to pierwsza gra komputerowa przygotowana według trzeciej, najnowszej edycji, systemu fabularnego Dungeons&Dragons. Masz tu okazję poprowadzić czwórkę bohaterów, którzy wbrew swej woli zostają wplątani w niezwykle poważne intrygi i walki. Od ich wyniku zależy przyszłość świata. Zawiodła grupa prawdziwych, świetnie wyszkolonych bohaterów, a w pobliżu znalazła się banda słabeuszy i oberwańców, czyli... twoja drużyna. Postanowiła przejąć zadanie prawdziwych herosów, a to czy zadanie im się powiedzie, zależy tylko od ciebie. Już w pierwszej scenie intro będziesz miał okazję zobaczyć jedną z najsłynniejszych postaci świata Forgotten Realms - wiekowego czarodzieja Elminstera. To właśnie on jest mózgiem przedsięwzięcia mającego uratować świat przed mocą odradzającego się Zła. Możesz liczyć nie tylko na swoich czterech bohaterów – w nieprzyjaznym świecie Pool of Radiance znajdziesz kilka osób, które zechcą ci towarzyszyć w podróży i wspomogą cię w czasie walk.

Zabawę rozpoczynasz od kreacji postaci. Do wyboru są takie rasy jak ludzie, elfy, pół elfy, krasnoludy, niziołki i pół orkowie. Każda z tych ras dysponuje pewnymi specjalnymi atrybutami na przykład pół ork jest silny, a głupi, a elfy słyną ze swej zręczności. Następnie określasz zawód bohatera (paladyn, wojownik, mnich, czarodziej, kapłan, złodziej, barbarzyńca), przy czym masz tu pełną swobodę manewru. Co oznacza, że możesz stworzyć na przykład elfa - paladyna, lub niziołka - barbarzyńcę. Do tej pory w grach opierających się na systemie AD&D takie hybrydy nie były dopuszczalne. Paladynem mógł być tylko człowiek, a niziołek - barbarzyńca zabijać mógłby co najwyżej śmiechem. Od prawidłowego wyboru profesji zależy bardzo wiele i ważne jest, aby grupa dysponowała uzupełniającymi się zdolnościami. Na następnym etapie ustalasz cechy swych herosów. Do rozdysponowania są specjalne punkty bonusowe (ich wysokość jest zależna od obranego zawodu), które możesz dodać do dowolnej cechy. Oczywiście należy to robić rozsądnie, czyli wojownik niekoniecznie musi być strasznie mądry, a ważne jest, by potrafił skutecznie przywalić wrogom. Z kolei od czarodzieja nikt nie będzie wymagał siły polarnego niedźwiedzia, a trudno sobie wyobrazić dobrego złodzieja nie dysponującego wysoką zręcznością. Potem tylko określasz wygląd swych herosów, wybierasz im imiona i już możesz przenieść się do świata Pool of Radiance II - świata nieustających walk ze wszystkim, co tylko się rusza. Dla graczy nie mających ochoty bawić się



W Pool of Radiance prowadzisz czterech bohaterów, zaś dwóch następnych herosów może się przyłączyć już w czasie trwania przygód



Umiejętne korzystanie z czarów to podstawa sukcesu



Twoi bohaterowie spotkają wiele przerażających potworów, z którymi stoczą setki walk. Właśnie zabijanie wrogów jest jednym z głównych sposobów na zyskanie doświadczenia



Pierwszymi wrogami są zieloni Orkowie. Potem jest coraz gorzej!

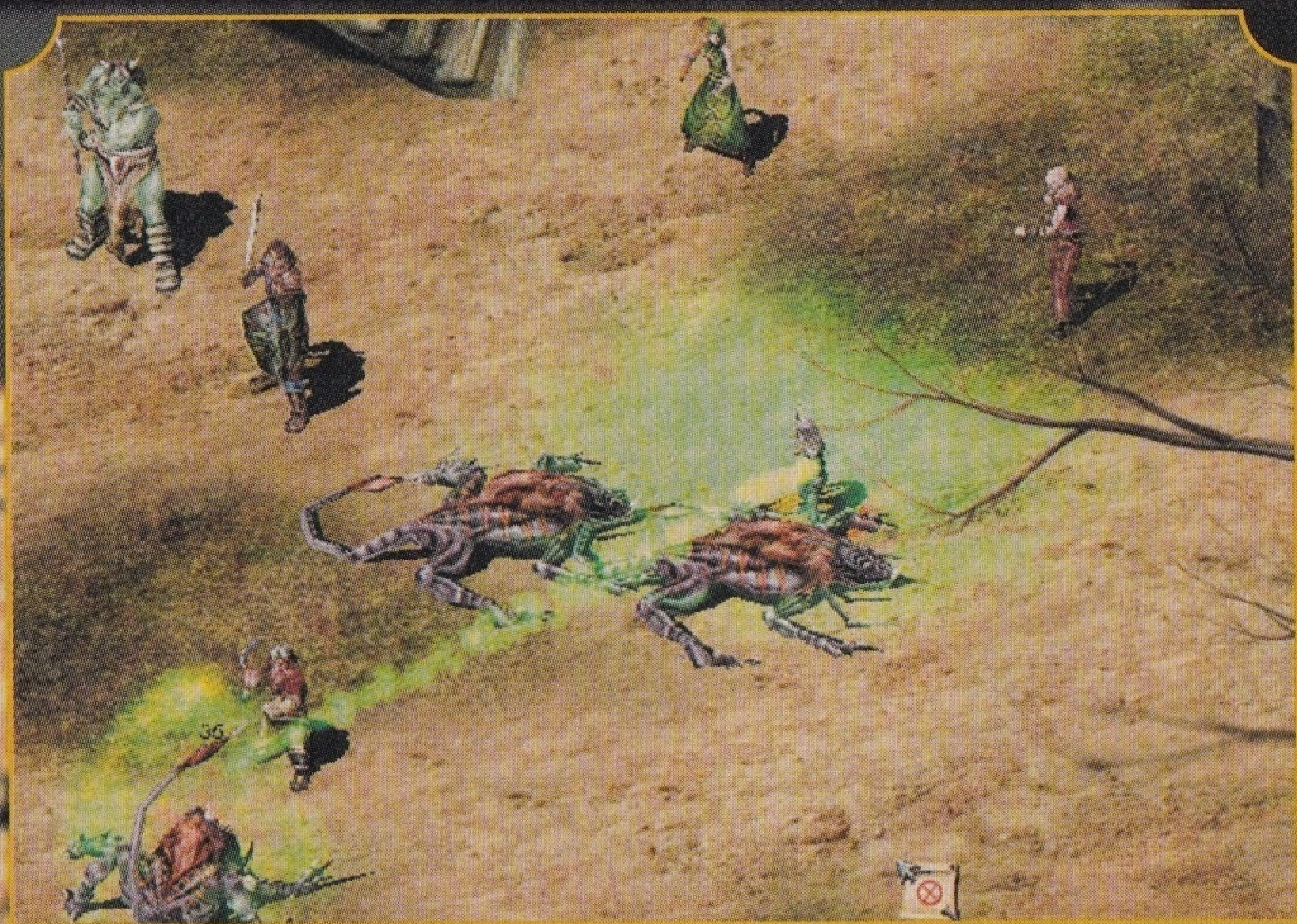
w kreacje własnych postaci autorzy przygotowali grupkę opracowanych wcześniej bohaterów. Co ciekawe niektórzy z nich dysponują cechami nieco wyższymi niż te, które mógłbyś osiągnąć sam tworząc postać.

Bardzo ważnym elementem gry są bitwy. Na swojej drodze spotkasz wrogów, którzy zostali umiejscowieni przez autorów programu w konkretnym miejscu, lecz będziesz również miał okazję wziąć udział w losowych pojedynkach. Walki zostały przygotowane w systemie turowym. Każdy z bohaterów może ruszyć się o określoną ilość pól, a następnie zaatakować wroga. Do niego należy decyzja czy użyje czarów, broni lub wykorzysta pewne umiejętności specjalne. Niektóre z umiejętności specjalnych działają niejako w sposób automatyczny, decyzję o zastosowaniu innych należy podjąć samemu. Na przykład Barbarzyńca jest w stanie wprowadzić się w czasie walki w stan Furii, a Wojownik może użyć ataku o znacznie zwiększonej mocy, lecz dużo niższej niż zwykle celności. Świat i swoich bohaterów oglądasz z izometrycznego punktu widzenia, co oznacza że kamera zawieszona jest nad głowami postaci. W czasie walki jest ona automatycznie nakierowywana na tę osobę, która właśnie znajduje się w fazie ruchu. Bardzo dobrym pomysłem jest znaczne utrudnienie graczowi wycofania się z bitwy. Oto postać usiłująca uciec w bezpieczne miejsce zostaje automatycznie zaatakowana przez wszystkich wrogów stojących koło niej (pomimo, że nie jest to ich faza ruchu). Zastosowanie takiego rozwiązania znacznie utrudnia ci swobodę manewru na polu bitwy, ale na pewno jest to opcja interesująca.

Bohaterowie zdobywają punkty doświadczenia na trzy sposoby. Po pierwsze punkty są przyznawane za zabicie każdego wroga, po drugie sporo punktów doświadczenia otrzymujesz zawsze po wykonaniu zleconego ci zadania. I wreszcie po trzecie, niektórzy bohaterowie mogą otrzymać indywidualne nagrody za umiejętne wykonanie pewnych czynności. Nagrodę taką otrzyma na przykład postać, która odkryje sekretne drzwi lub złodziej, któremu uda się rozbroić pułapkę. Niestety w czasie walk nie zastosowano opcji, która nagradza aktywne postacie. Oznacza to, że niezależnie czy bohater toczył wiekopomne boje, czy też stał z boku przyglądając się jak walczą kumple, to i tak otrzyma tyle samo punktów. Szkoda, bo możliwość przydzielania różnej ilości punktów różnym bohaterom jest znana nie tylko z wielu gier, ale przede wszystkim z systemów fabularnych, w których Mistrz Gry decyduje kogo specjalnie nagrodzić, a kogo ukarać za brak inicjatywy.

Dlaczego Pool of Radiance II, łagodnie mówiąc, nie wzbudza mojego zachwytu? Otóż, powodów jest kilka. Zacznijmy od drobiazgów. Autorzy dla niektórych postaci przygotowali zaledwie


W czasie podróży będziesz nie tylko walczył, lecz również rozwiązywał interesujące zagadki

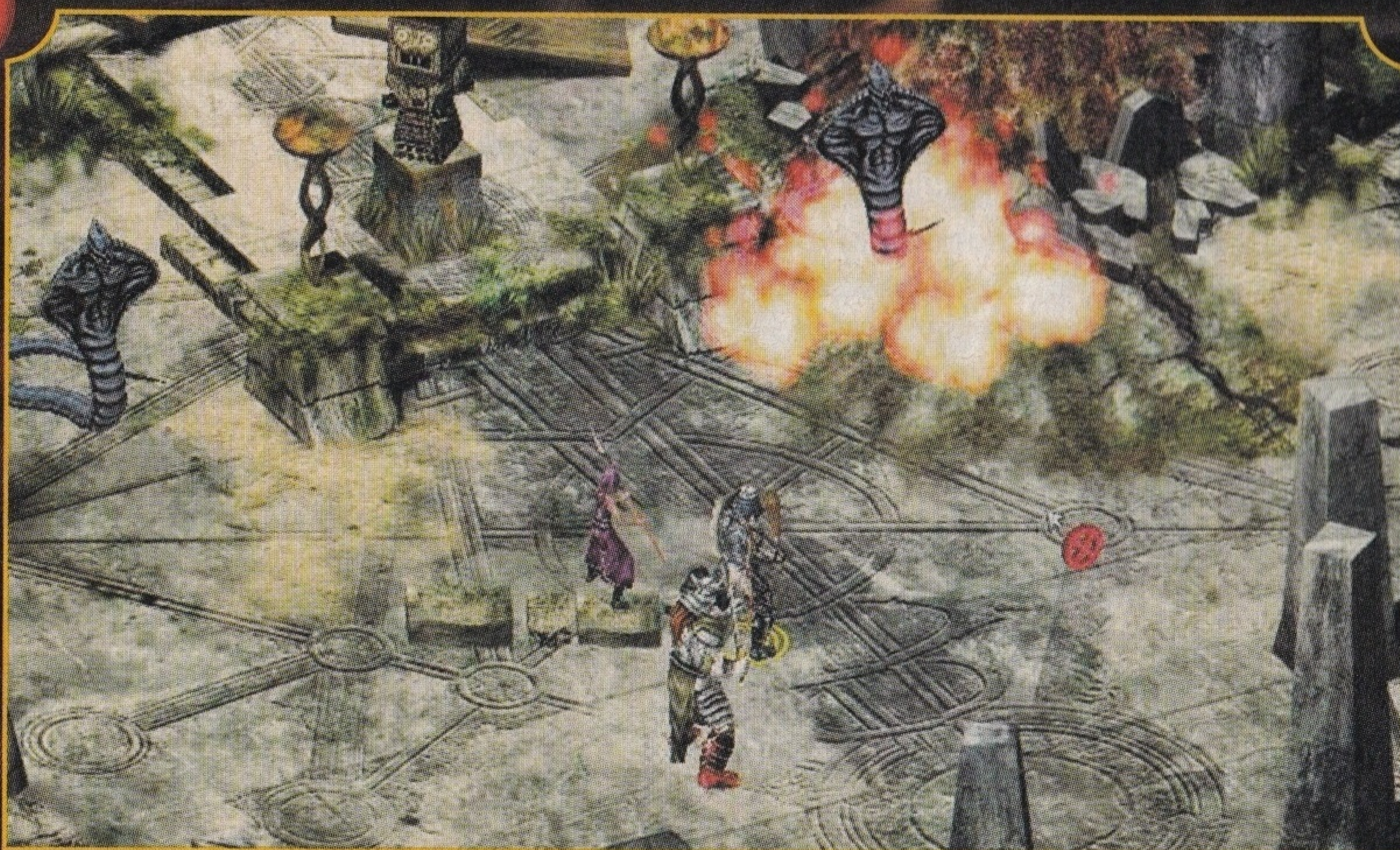

Odpowiedni dobór członków drużyny to podstawa sukcesu. Ktoś musi tłuc mieczem, ktoś leczyć, kto inny czarować, a jeszcze inny kraść

Baaardzo miła pani mag. Tylko po co ten krępujący ruchy kostium?


Latające, pełzające, z dwoma i czteroma nogami, ze szponami i zębami, uzbrojone w miecze, martwe i żywe. Wszystkie paskudztwa cię kochają

dwa modele sylwetek do wyboru! Przyznam, że takiego ubóstwa dawno już nie widziałem. W dzisiejszych czasach graczy bardzo bawi możliwośc korzystania z różnych portretów, czy sylwetek postaci. Najlepszych przykładem mogą tu być całe tony amatorskich grafik, przygotowywanych przez miłośników Baldur's Gate. Po drugie dość prymitywnie wyrysowane są postacie i ich ekwipunek. Pool of Radiance II nawet nie ma co konkurować z Arcanum, nie mówiąc już o serii Might&Magic. Nawet gra Baldur's Gate II, która specjalnie nie imponowała pieczołowitym opracowaniem przedmiotów w ekwipunku, bije pod tym względem PoR II o parę długości. Każdemu też polecam zestaw ćwiczeń manualnych, polegający na ubieraniu i rozbieraniu postaci. Konia z rzędem temu, komu uda się zawsze bezbłędnie trafić na odpowiednią część ekwipunku. Teraz przejdźmy do wytoczenia nieco cięższych armat. Gra została fatalnie przygotowana od strony, którą nasi bracia zza Wody nazywają „user friendly interface". Najprościej mówiąc chodzi o to, aby gracz nie musiał biegać po różnorakich menu, czy szukać ikonek. Wiadomo, jak bardzo niszczy to nastrój gry, a ty zastanawiasz się na co tu teraz kliknąć, nie mogąc wczuć się w atmosferę. A w Pool of Radiance II, przykładowo, korzystanie z czarów to prawdziwy horror. Zupełną zagadką jest też dla mnie odpowiedź na pytanie, czemu w grze tak nieudolnie opracowane zostały zasady automatycznego mapowania. Na mapie nie możesz wytyczyć drogi swej drużyny. W połączeniu z brakiem tzw. „scrollingu" (czyli możliwości przesuwania obrazu) naprawdę utrudnia to zabawę. Bardzo często gra nie raczy również informować o pewnych ważnych wydarzeniach. Podam tu dwa przykłady. Oto bohater noszący pierścionek dający obronę +1 założył na palec drugiej dłoni następny taki sam pierścionek. Nie otrzymał już żadnej premii do obrony, gdyż jednocześnie na bohatera może oddziaływać tylko jeden taki magiczny przedmiot. Sęk w tym, że program nie raczy w ogóle o takim fakcie informować, a nie każdy gracz musi mieć przecież doświadczenie z innymi grami RPG, gdzie podobna zasada występowała (np. seria Baldur's Gate). I drugi przykład. Złowieszczy Wraith wysysa Wytrzymałość moich bohaterów, która spada do żenująco niskiego poziomu. Otóż ja wiem, że na tym etapie gry nie występują istoty obniżające na stałe wartości cech. Ale czy każdy gracz musi o tym wiedzieć? A czy potem, po odpoczynku, nie należało przynajmniej zamieścić komunikatu, że bohaterowie odzyskali punkty Wytrzymałości? I czy na ich karcie postaci nie powinno być zaznaczone (przez zastosowanie innego koloru), że zmiana jest tylko czasowa?

Spore zastrzeżenia można mieć też do schematu rozwoju postaci. Jeśli grałeś w znakomite Arcanum, jeśli miałeś już okazję zobaczyć wersję demo Wizardry VIII, to będziesz zdumiony faktem o jak niewielu sprawach możesz decydować w Pool of Radiance II. Pierwszym zaskoczeniem był dla mnie fakt, że Inteligencja przestała być atrybutem koniecznym dla czarodzieja, a zaklęcia


Akcja Pool of Radiance toczy się zarówno na otwartych przestrzeniach, jak i w zapełnionych potworami, wielopoziomowych lochach i podziemiach


Skutek działania zaklęć prezentuje się bardzo sympatycznie. Oczywiście tylko dla tego, kto nie oberwie w głowę ognistą kulą lub serią błyskawic



W czasie trwania walk możesz spokojnie zastanowić się, jaki ruch wykonać w swej turze. Potwory grzecznie poczekają na to, jaką podejmiesz decyzję

może rzucać tylko postać o wysokiej Charyźmie. Powiedzmy jednak, że jest to tylko jakaś zmiana techniczna (fakt że bardzo dziwna). Gorzej, że nie masz takiej niesamowitej swobody rozwoju postaci, jaka charakteryzowała Arcanum. W tamtej grze od twego wyboru, dobrego lub złego, zależało naprawdę mnóstwo rzeczy. Tutaj, niestety, program rządzi się zasadami, na które wpływać możesz w znikomym stopniu. Jeśli chodzi o rzecz w RPG bardzo ważną, a może nawet najważniejszą, czyli fabułę, to w Pool of Radiance II jest ona jedynie pretekstem do prowadzenia ustawicznych walk. Próżno tu szukać skomplikowanych intryg, wyboru pomiędzy wieloma różnymi drogami postępowania, alternatywnych scenariuszy. Jeśli nawet trafisz na rozmówcę, to najczęściej, niezależnie od swego zachowania, usłyszysz zawsze to samo.

W grach (zwłaszcza grach role-playing) ogromną rolę odgrywają pewne „smaczki" i „bajery". Możliwość poprowadzenia rozmowy w odmienny sposób niż uczyni to większość graczy, możliwość przyjęcia alternatywnych zleceń i knucia oraz rozwiązywania intryg, czy nawet możliwość kupna (jak w Arcanum) tajnych schematów technicznych - takie i inne rozwiązania znacznie uatrakcyjniają zabawę. A Pool of Radiance II wydaje się pod tym względem zdecydowanie zbyt prosta i pozbawiona fantazji. Pool of Radiance II jest dla mnie kolejnym przykładem na to, że można opracować grę bardzo średniej jakości, popełnić w niej wiele błędów programistycznych, a mimo to zarobić miliony dolarów. Cóż, dawno trzeba było już się pogodzić z faktem, że jakość produktu ma się nijak do jego popularności. A po świetnym Arcanum zabawa w Pool of Radiance II jest naprawdę sporym rozczarowaniem. Szkoda, że autorzy z SSI nie potrafili twórczo wykorzystać doświadczeń innych firm. Pool of Radiance II sprawia wrażenie programu nie tylko bardzo mocno niedopracowanego, ale przede wszystkim programu, którego autorzy nie mieli pojęcia o tym, że na rynku królowały Fallout, Baldur's Gate, czy Arcanum. A jeśli nie potrafi się korzystać z doświadczeń autorów lepszych od siebie, to jest to pierwszy krok w stronę porażki.

http://www.poolofradiance.com



Strona jest bardzo estetyczna i zawiera sporo ciekawych materiałów zarówno o samej grze, jak i systemie D&D





Kiedyś był tu miły pałacyk, a teraz? Tylko kości potworów bieleją w słońcu!

Pool of Radiance 2 — **4-**

SSI / Play It

Cena: 129 zł — PC, GBC, GBA
Multi: ✓ — PSX, PS2, DC

Wymagania sprzętowe: Petium III 500, 64 MB RAM, IGB HDD, akcelerator 3D

Grafika **4** Dźwięk **4** Frajda **4-**

\+ Interesujący świat, zgodność z oryginalnymi zasadami D&D, ładne efekty specjalne

– Sporo błędów i niedociągnięć, mało przyjazny interfejs, uproszczony schemat rozwoju bohatera

Kolejna gra RPG oparta na systemie D&D. Przed kupnem radzimy zapoznać się z wersją demo i sprawdzić, czy wam odpowiada

Tekst: Jacek „Randall" Piekarz


Gra może się spodobać, bo – zwłaszcza na początku – bardzo dużo się dzieje i akcja jest wciągajaca

CLICK! AKCJA! Na stronie 66 znajdziecie wszystkie szczegóły dotyczące konkursu. Tam przeczytacie, jak wygrać tę i inne cenne nagrody. Zapraszamy do wspólnej zabawy. Naprawdę warto.

essentials RAINBOW SIX COVERT OPS

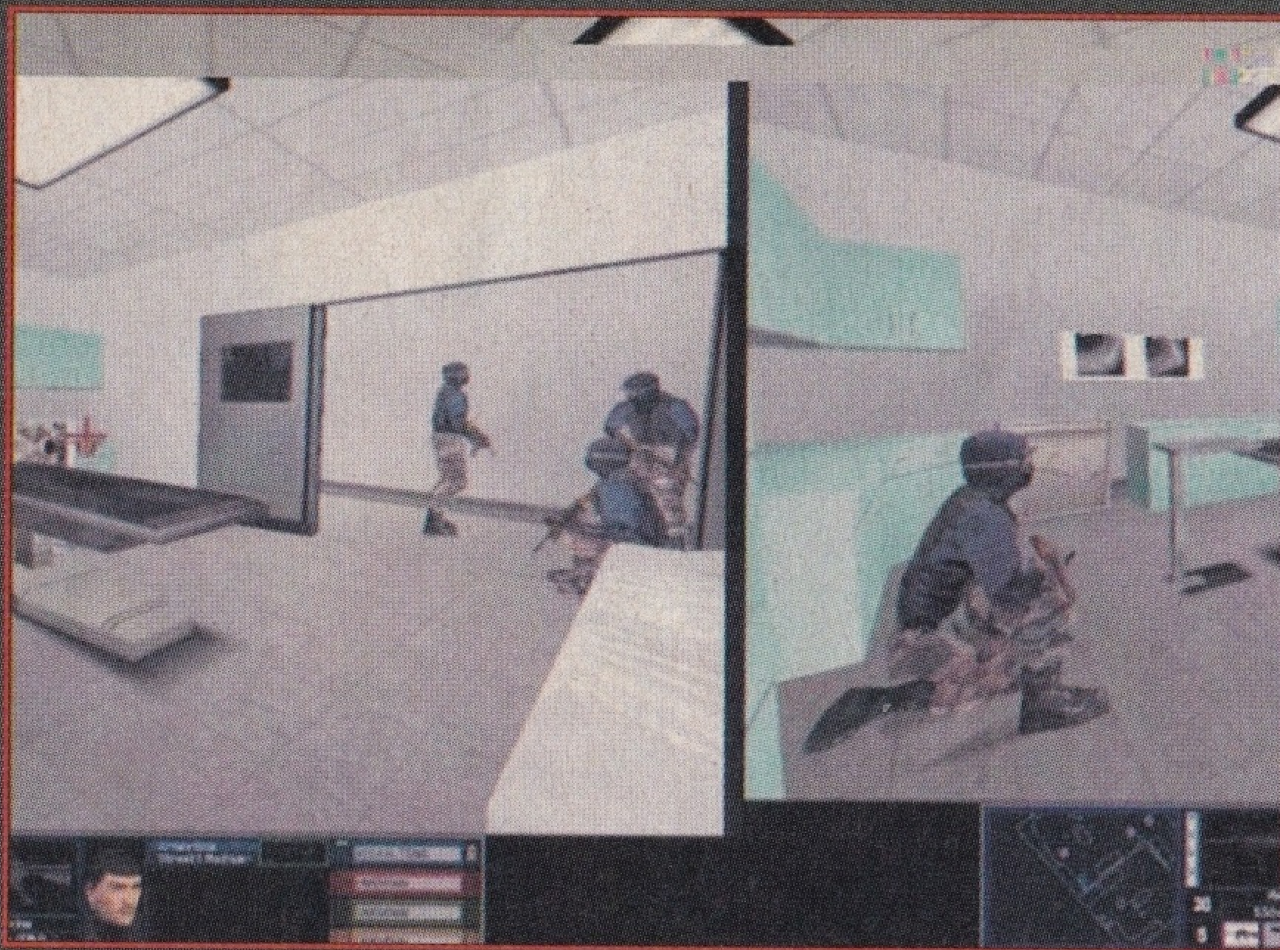
Firmowany przez Toma Clancy'ego Red Storm Entertainment eksploatuje swą jedyną udaną grę do granic możliwości. Naruszając może tylko granicę dobrego smaku

Kilka miesięcy po tym, jak dymiący World Trade Center zniknął z powierzchni planety w efektownej eksplozji, temat terroryzmu i walki z nim jest bardzo żywy. Świat tzw. cywilizacji zachodniej bardzo boleśnie przekonał się, że cały skomplikowany system obrony nie ma w tej konkretnej wojnie zastosowania. Że tak naprawdę wystarczy kilka, niekoniecznie uzbrojonych, ale zdeterminowanych osób, aby w ciągu kilku godzin powalić na kolana tak potężny kraj jak USA. Oczywiste jest zatem, że opinia publiczna interesuje się szczególnie tymi środkami walki z terroryzmem, które mogą być obecnie skuteczne. Należą do nich niewielkie, dobrze zorganizowane oddziały komandosów, które mogą przeniknąć w szeregi terrorystów i zneutralizować ich przy minimalnych stratach, tak własnych, jak i pośród cywilów. Kiedy kilka lat temu amerykański pisarz Tom Clancy, specjalizujący się w tzw. political-fiction, wymyślił międzynarodową organizację antyterrorystyczną Rainbow 6 i naszkicował sytuację światową po 2000 roku, nikt chyba się nie spodziewał, jak prorocza okaże się wizja Clancy'ego. Brakuje tylko rycerzy na białych koniach, którzy przebraliby się w BDU i zamienili miecze na karabiny. Faktem jest, że gdy podczas ataku na WTC poproszono Clancy'ego o komentarz, ten odparł przerażony, iż nie przypuszczał, że kiedykolwiek sprawdzą się jego „najczarniejsze prognozy".

Równie niebezpiecznie bliska naszej rzeczywistości jest fabuła gier z serii RAINBOW SIX. Prawdą jest, że ten tytuł powinien znać każdy miłośnik militariów. Nie mamy tu na myśli jedynie podkradania się do przeciwnika z nożem w zębach, lecz przede wszystkim taktyczny aspekt działań wojennych. Aby zadanie mogło zostać pomyślnie wykonane, należy się do niego odpowiednio przygotować: zdobyć możliwie szczegółowy plan terenu działań, opracować marszruty oraz, obowiązkowo, alternatywy na wypadek, gdyby coś się nie udało, wreszcie – zebrać odpowiednich do wykonania konkretnego zadania ludzi, umiejętnie ich wyposażyć i ubrać. Oczywiście nie jest to idealna recepta na sukces, a po prostu lista niezbędnych przygotowań, bez których można zapomnieć o uwieńczonej powodzeniem misji. W 90% przypadków i tak nie wszystko pójdzie tak, jak byśmy sobie tego życzyli. Poza tym należy pamiętać, że – koniec końców – i tak wszystko zależy od ludzi. Od ich doświadczenia, opanowania i tego, jak ze sobą współpracują i jak czują się razem (zwłaszcza w sytuacjach podbramkowych).

A sytuacji podbramkowych było, jak dotąd, w grach R6 całe mnóstwo i zawsze udawało się wychodzić z nich obronną ręką. Po oryginalnym RAINBOW SIX ukazał się bardzo udany dodatek ROGUE SPEAR, później jeszcze rozgrywający się – o dziwo – w mieście URBAN OPERATIONS oraz... COVERT OPS. Niestety, COVERT OPS jest nie tyle grą, ile wydawnictwem przeznaczonym tylko dla kolekcjonerów i stanowiącym groźną pułapkę dla ich kieszeni. Kolejny produkt z serii R6 to stand-alone, czyli rozszerzenie oryginalnej gry, które nie wymaga do działania oryginalnego RAINBOW SIX.


Aby zagrać w dodatek, a raczej rozszerzenie do RAINBOW 6, trzeba mieć silne nerwy i bardzo szybki refleks


Czasami zdarza się, że rzeczywistość realna przerasta tę wirtualną. Tak było z np. z atakami terrorystycznymi w USA

Tekst: Anzelmo von Dirt; Zdjęcia: Official Army National Guard Public Site



Szkoda, że ta gra to tylko stary produkt w nowej oprawie, tzn. w nowym pudełku

Na program składają się dwie płyty CD, których zawartość jest zróżnicowana. Zacznijmy od dysku drugiego, na którym – zgodnie z obietnicą producenta – znajduje się dziewięć całkowicie nowych misji. Aby oddać sprawiedliwość, należy powiedzieć, że zadania te zostały przygotowane wręcz podręcznikowo – wszystko jest takie, jak być powinno, mapy są bardzo rozległe i z reguły współpracują ze sobą cztery składy, miejscami jest więc dość tłoczno. Ponadto misje są trudne, nawet bardzo. Chodzi tu zwłaszcza o pierwsze zadanie (później jest znacznie łatwiej, choć wciąż niewesoło), rozgrywające się w dżungli. Wszędzie krzaki, nic nie widać, a bandyci prują do drużyny gracza jak do stadka kaczek. I wszystko byłoby super, gdyby nie fakt, że misje są... trzy. Pozostałe sześć to zadania treningowe, też fajne i złożone, ale, niestety, masz tu do czynienia z dość żenującą ściemą marketingową Red Storm. Kod gry został tylko kosmetycznie poprawiony, reszta zaś jest taka sama, jak poprzednio. A gry, nawet tak udane jak R6, starzeją się dość brzydko.

No tak. A pierwszy dysk? Na tym kompakcie zawarto tzw. element edukacyjny – to znaczy, że gracz może sobie poczytać o wykorzystywanym przez R6 uzbrojeniu, o sposobach działania terrorystów, o spektakularnych zamachach.

Poczytać. Gdybym chciał sobie poczytać, kupiłbym fajny album wojskowości. Wydatek o tyle mądrzejszy, że w albumie znajdę ciekawe fotografie olbrzymich rozmiarów, których w COVERT OPS brakuje. Przecież cyfrowy nośnik daje ogromne możliwości – można było pokusić się przynajmniej o wprowadzenie banalnych hiperlinków, ułatwiających nawigację czy lektora czytającego te kilobajty tekstu. Edukacyjny program CO jest nudny jak przemyślenia statystycznego Polaka i nawet możliwość późniejszego sprawdzenia wiadomości w teście nie czyni go atrakcyjnym. A szkoda, bo pomysł był całkiem ciekawy.

Na szczęście, niedługo ukaże się GHOST RECON – nowa gra wojenna z nowym silnikiem graficznym, oparta na sprawdzonym schemacie RAINBOW SIX. Wszystkim zainteresowanym życzę, aby Red Storm przestał wydawać tak żenujące produkty jak COVERT OPS. Firma tego pokroju powinna mierzyć nieco wyżej.

http://www.redstorm.com

Strona zawiera informacje o grach Red Storm. Nacisk położono na GHOST RECON, nie ma ciekawych materiałów nt. COVERT OPS

Rainbow Six: Covert Ops Essentials

Tactical / Squad-Based

3+

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 400, 128 MB RAM, 16 MB karta graficzna

Grafika 3+ | Dźwięk 4 | Frajda 3+

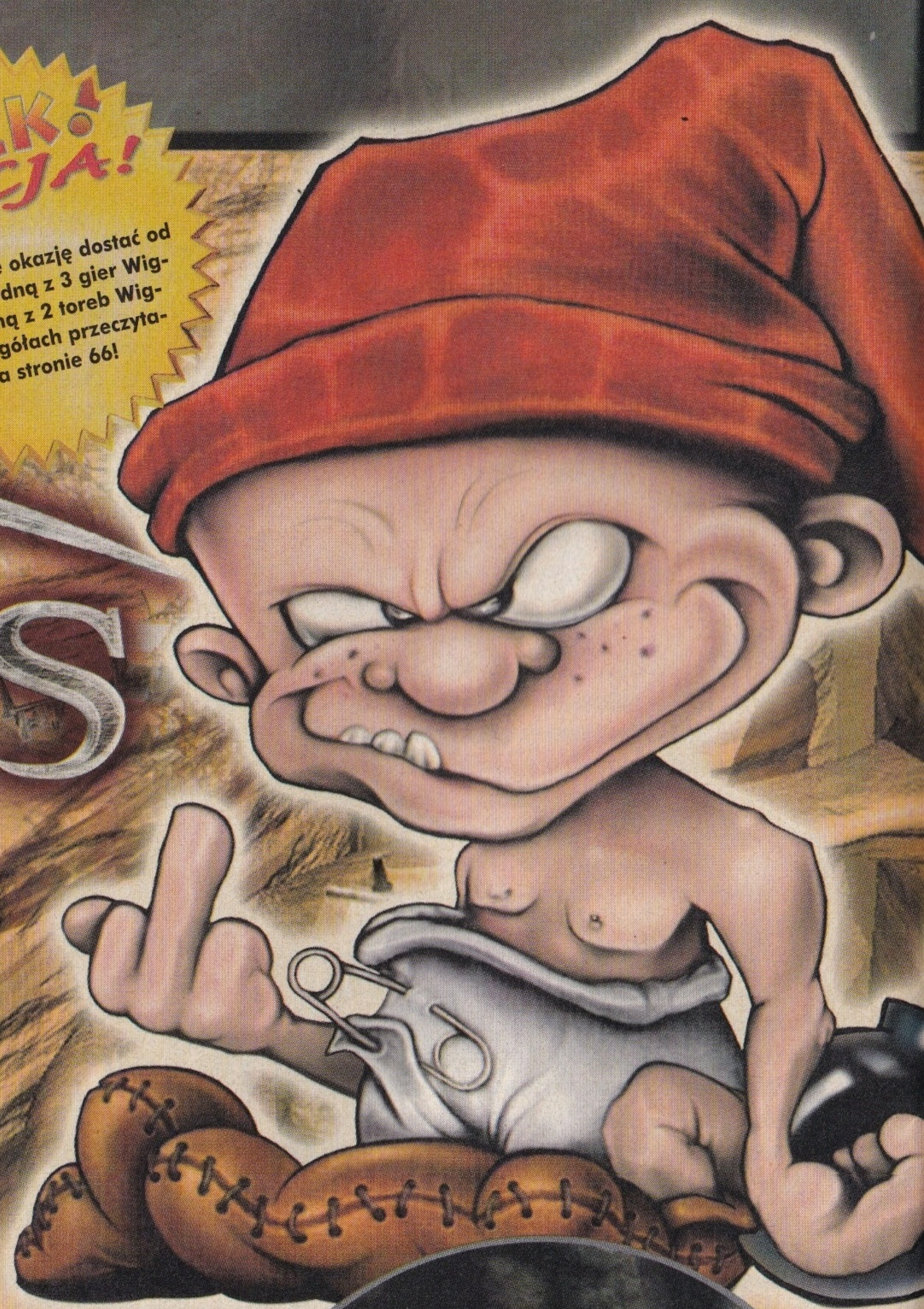
(+) Nowe misje w RAINBOW SIX. Multiplayer wciąż rządzi, dla wytrwałych

(–) Generalne ściemnianie producenta i żałosne misje szkoleniowe

Kolejny tytuł z tej serii nie robi takiego wrażenia, jak poprzednie. Zastanów się nad zakupem. Pamiętaj GHOST RECON już tuż, tuż...

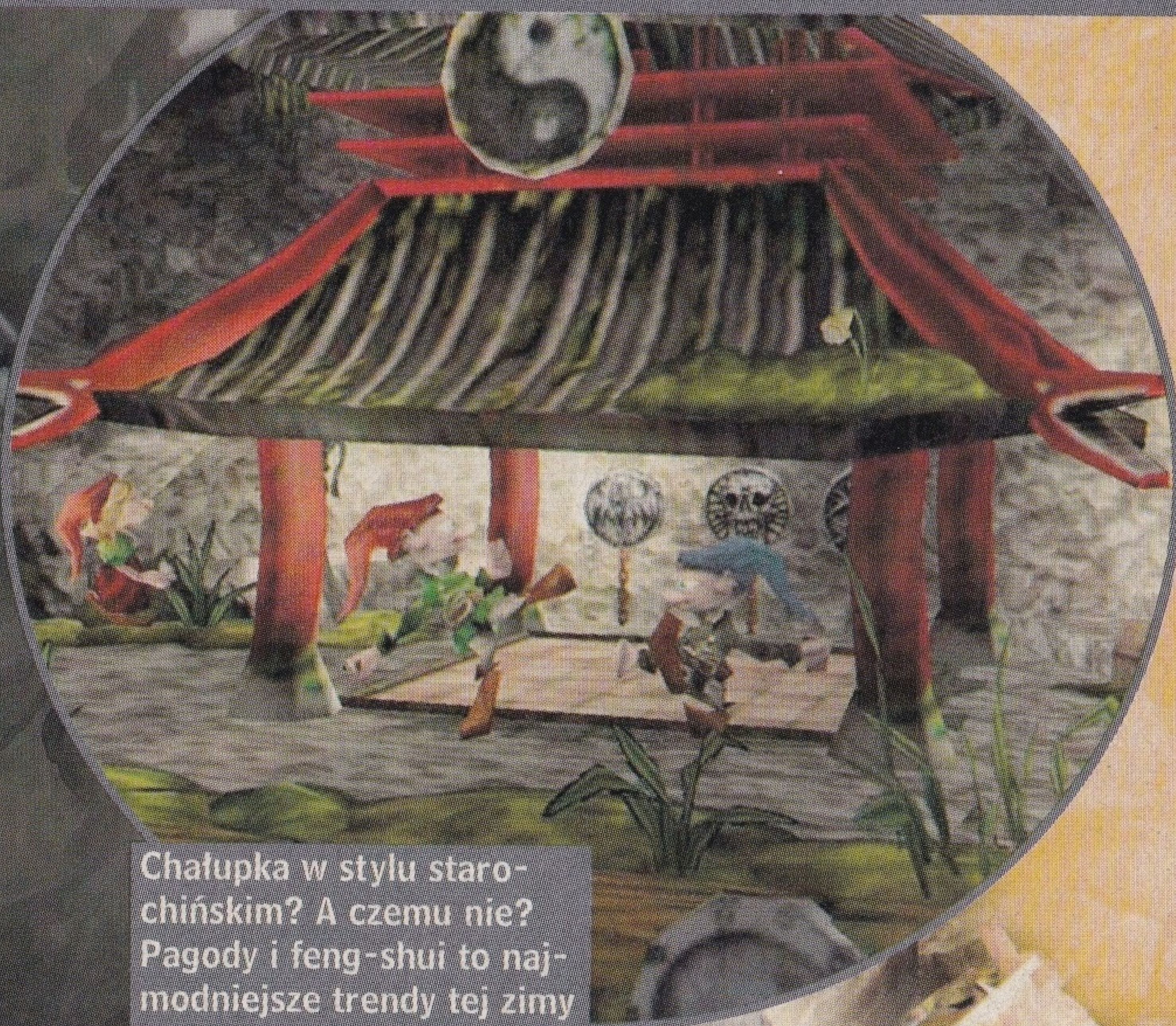
Wiggles

CLICK! AKCJA! Tylko teraz macie okazję dostać od nas za darmo jedną z 3 gier Wiggles oraz jedną z 2 toreb Wiggles. O szczegółach przeczytacie na stronie 66!



Złap Smerfa, zmyj z niego niebieski kolor, przebierz go w łachmany i poproś, by zrobił bardzo głupią minę. Wiesz, co masz przed oczami? Idealną kopię Wigglesa!


Małe Wigglesy mieszkają w głębokich korytarzach wykopanych pod ziemią. Nie znaczy to jednak, że ich domki są bure i odpychające


Chałupka w stylu starochińskim? A czemu nie? Pagody i feng-shui to najmodniejsze trendy tej zimy

ZDANIEM WIGGLESA:

Czołem! Cześć! Heeeej! Nie widzisz mnie czy co? Ej, ty, drągalu! Odłóż tego CLICKA! i spojrzyj tu, na ziemię! Tutaj jestem, widzisz? No to fajnie. Cieszę się, że złapaliśmy wreszcie kontakt wzrokowy. Tylko proszę cię, nie rób takiej głupiej miny! Pierwszy raz widzisz na oczy skrzata? No dobra, zacznę od wyjaśnień.

Nazywam się Morris i pochodzę z szanowanego klanu Wigglesów. Legenda głosi, że to właśnie od nas rozpoczął się skrzaci ród. Otóż gdy Odyn, bóg bogów i władca władców, stworzył Midgard wraz ze wszystkimi drzewami i zwierzętami, jakie do dziś się po nim panoszą, zdecydował się wskrzesić coś, co byłoby do niego podobne i mogłoby panować nad światem. Nie, nie stworzył człowieka. Z niewielkiej, glinianej kulki ulepił skrzacika, w którego tchnął życie. Nasz praprzodek wyglądał jednak dość nieporadnie. Był chuderlawy, miał wielki nochal i ogromne oczy, zaś ogon ciągnął się za nim jak za jakimś szczurem. Nic więc dziwnego, że Odyn wyrwał mu ową kitę i przerobił na równie pokraczną dziewczynkę. Tym samym pierwsza skrzacia para stanęła na powierzchni Ziemi i zamieszkała w jaskini.


Znajdzie się też przytulny namiocik, w sam raz na szkołę

Dziś od skrzatów roją się łąki, pola, lasy i sady. Tak, tak, mój drągalu, jesteśmy dosłownie wszędzie! Nie sposób przejść po puszczy z lupą przy ziemi, by nie natknąć się na drobniutkie tropy jakiegoś opoja, co to o maskowaniu zapomniał. Niektórzy mówią, że nasze największe klany liczą sobie po kilkudziesięciu zawsze uśmiechniętych obywateli, gotowych oddać życie dla dobrej strawy i ciutki świętego spokoju. O ile jednak tego drugiego nam nie brakuje, o tyle z żarciem bywają kłopoty. Kochamy bowiem grzyby, zwłaszcza te z grilla. Bo czy może być coś smaczniejszego niż dojrzały muchomorek z rusztu? Szkoda tylko, że nasze namioty (gdzieś trzeba spać) zajmują tyle miejsca, że areał grzybni spada w zastraszającym tempie...



Skrzaty żyją w sposób zupełnie zwyczajny, jak to u zwyczajnych skrzatów bywa. Trudnią się np. górnictwem


A oto i odpowiedni, choć skromny, dom dla młodego wigglesowego małżeństwa


Ajć, ujć! Zostaw mnie w spokoju ty zielona pokrako! Łapy przy sobie!

Co jeszcze jest sensem naszego życia? Kochamy też robaki i niewielkie, futrzane chomiki. I oczywiście leniuchowanie. Znamy się też odrobinę na górnictwie, kopiemy wielokilometrowe tunele, a niektórzy z nas opanowali karate! Co więcej, harując jak woły, zdobywamy doświadczenie, które ułatwia nam wykonywanie powierzonych przez króla zadań. Nie myśl jednak, że ciężka praca zabija w nas romantyzm! Nie raz zakochujemy się w sobie i zakładamy rodziny. Nasze potomstwo dziedziczy umiejętności rodziców, a zwłaszcza urodę.

Zanudzam cię? No dobra, czas na konkrety. Otóż kilka dni temu bóg Odyn wrobił nas w wielką kabałę. Jego ulubiony kundelek, Fenris, piszczał i skamlał, krzycząc: „Siusiu!". **Wszechmocny zabrał go na spacerek, a wtedy psiak zerwał się ze smyczy i zwiał do samego środka Ziemi.** Tam umościł sobie legowisko. I co z tego? Jak to co? Pies dość szybko zdał sobie sprawę z tego, jakimi mocami dysponuje jako podopieczny samego Odyna. Nic dziwnego, że na ludzi padł strach. Potomkowie Adama i Ewy widzieli w Fenrisie potężnego bydlaka o zębach niczym krokodyl i usposobieniu księcia Draculi. A miłościwie nam panujący król Wigglesów w zamian za pokaźną brodę i parę drobiazgów zgodził się pomóc Odynowi. No i mamy kłopot!

Ty, drągalu... to znaczy... szanowny graczu, musisz nam pomóc! **Żaden skrzat nie zdoła zrobić tego, czego ty możesz dokonać. A na czym miałaby polegać owa pomoc? Cóż, to nic trudnego. Nie musisz nawet opuszczać domowych pieleszy.** Chcemy tylko, żebyś siadł przed komputerem i kilka dni kierował naszymi poczynaniami. Przeprowadź nas przez cztery odmienne światy i wraz z nami rozwikłaj ponad sto zadań. Czemu aż tyle? Musimy odnaleźć wszystkie pierścienie łańcucha zwanego Gleipnir. Tylko on jest wystarczająco mocny, by nie zerwać się pod ciężarem rozbrykanego Fenrisa. Pierścienie te zostały przezeń ukryte głęboko pod powierzchnią Ziemi i tylko tak małe i urocze stworzenia jak my mogą do nich dotrzeć.


Ci państwo na górze chyba nie mają pokojowych zamiarów

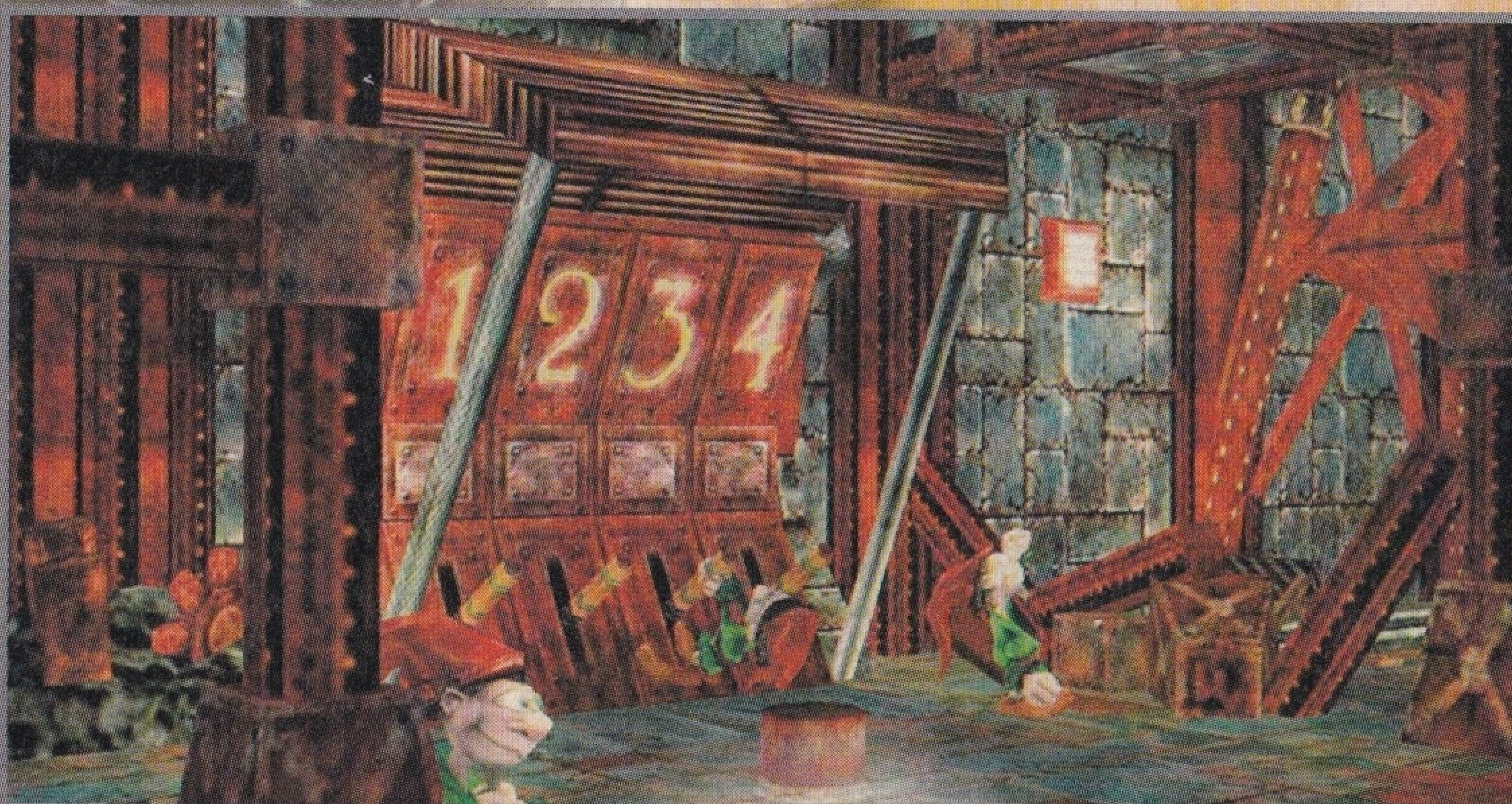
Czy będzie niebezpiecznie? Ty możesz spać spokojnie. Wybuch monitora ci nie grozi. Z nami jest trochę gorzej. Będziemy w pocie czoła kopać tunele, walczyć z potworami i wrogimi klanami. To do nas należeć będzie wznoszenie budynków, przetwórstwo drewna i minerałów oraz opracowywanie wynalazków (m.in. narzędzi i broni). W ferworze pracy z pewnością zapomnielibyśmy o odpoczynku, jedzeniu, spaniu i wyuczonych specjalizacjach. Dlatego właśnie ty musisz pokierować naszymi działaniami. Będziesz naszym ojcem i matką. Czy to jasne? No, uśmiechnij się, nie będzie źle! O, widzisz! Jak chcesz, to umiesz. To mogę już iść. Siema, drągalu!


W wolnych chwilach można spotkać się ze znajomymi, wypić szklaneczkę soku i pomyśleć nad sensem życia, Wigglesy bardzo lubią bowiem filozofować...


Potem jednak czas wrócić do brutalnej rzeczywistości o ziemistym zapachu. Jak smutno być samemu... Ale może znajdę tu tego wrednego kundla!


W takiej komnacie na pewno byle kto nie zasiada. Odyn ma jednak nie najlepszy gust do rzeźb


Czas na posiłek. Taki ładny muchomorek na pewno nada się na grzybowe grill-party



Jeśli chcesz, by twoje skrzaty były w dobrym humorze, powinieneś zadbać o dostarczenie im jakiejś rozrywki. Jednoręki bandyta powinien być odpowiedni

ZDANIEM GRACZA:

Skrzaty stanowiły dotąd nędzny cień bohaterów gier komputerowych, wywodzących się na ogół z bezkresnego Kosmosu bądź z gnuśnego rodzaju ludzkiego. Tym razem niewielkie stworki doczekały się programu, w którym zagrają główną rolę. Czy podbije serca polskich graczy? Cóż, wydaje się, że ma na to ogromną szansę. **Gra WIGGLES (znana w niektórych krajach anglojęzycznych jako DIGGLES) stanowi twórcze rozwinięcie idei słynnych LEMMINGÓW – gry logicznej, którą świat pasjonował się dekadę temu.** Skojarzenie to wywoływane jest choćby przez prawie identyczny sposób przedstawienia poszczególnych poziomów. Gracz obserwuje je bowiem z profilu. To, co widzi na ekranie, wygląda jak przekrój przez zwały ziemi, poprzecinane korytarzami, pełne drapieżnych potworów i jezior płynnej lawy. Na samej górze każdego z etapów znajduje się powierzchnia Ziemi. To stąd Wigglesy wyruszają w podróż.

Wygląd WIGGLESÓW dopasowano do współczesnych możliwości. Zerwano z płaskimi jak deska korytarzami i ubrano je w śliczną, trójwymiarową grafikę. Wszystkie góry, korytarze, kamienie, nawet muchomory są bryłami, które można obejrzeć z kilku stron, a także zbliżyć się do nich i oddalić. Gracz otrzymuje też pełną kontrolę nad kamerą i może nią dość swobodnie operować. Dzięki temu widać, że niektóre elementy grafiki zostały perfekcyjnie dopracowane! Każdy ze skrzatów dokładnie przygotowuje się do wykonania powierzonego mu zadania, np. zakłada odpowiedni kubraczek, czapeczkę i rękawice ochronne. Dodaje to programowi bombowego realizmu, lecz ma dość wysoką cenę...

Śliczne widoczki pociągają za sobą konieczność zaopatrzenia się w szybki sprzęt. Autorzy gry jako rozsądne minimum podają komputer z procesorem 350 MHz na pokładzie, pamięcią RAM 128 MB i akceleratorem 32 MB, oczywiście najnowszej generacji. O takim urządzeniu wielu graczy może tylko pomarzyć, a okazuje się, że i ono nie wystarcza. Wykorzystując go, WIGGLES pędzi z szybkością ospałego żółwika, a instalacja trwa ponad kwadrans. **Zaniedbano też niektóre elementy oprawy graficznej. Na powierzchni Ziemi bardzo wyraźnie widać, w których miejscach łączą się tekstury, a niektóre animacje wyglądają sztucznie.** Czasami trzeba się domyślać, że klepnięcie powietrza przez jednego ze skrzatów oznaczało cios w plecy. Niektóre postacie przenikają też przez zwały piasku, a pochodnie same wędrują po ścianach. Na szczęście są to drobnostki, do których można się przyzwyczaić.

Kolejną cechą, odróżniającą skrzaty od lemingów,


Czy to jakiś piknik? A może skrzaci obóz harcerski? Na pewno grzybobranie, ostatecznie jest klęska urodzaju na muchomory





Widać, że zbliża się wiosna, Wigglesy cierpią bowiem na przewlekły stan zakochania i zaczynają szukać idealnej żony. Trzeba pomyśleć o potomstwie

jest ich inteligencja. O ile małe futerkowe zwierzaczki umiały zasuwać przed siebie i wykopać dół, zablokować przejście lub wybuchnąć (i to nie z nerwów), to żyjące w epoce gry THE SIMS Wigglesy mają olbrzymi repertuar zachowań. Kopią korytarze, ale też gotują grzyby na ruszcie, budują sobie noclegownie i konstruują wynalazki! A w czasie wolnym rozmawiają na prześmieszne tematy. Można przez to zapomnieć o graniu i oddać się podsłuchiwaniu! Kiedy zaś Wigglesy się nudzą, robią to, na co mają ochotę: skaczą przez skakankę, dłubią w nosie bądź udają idiotów. Ubaw po pachy!

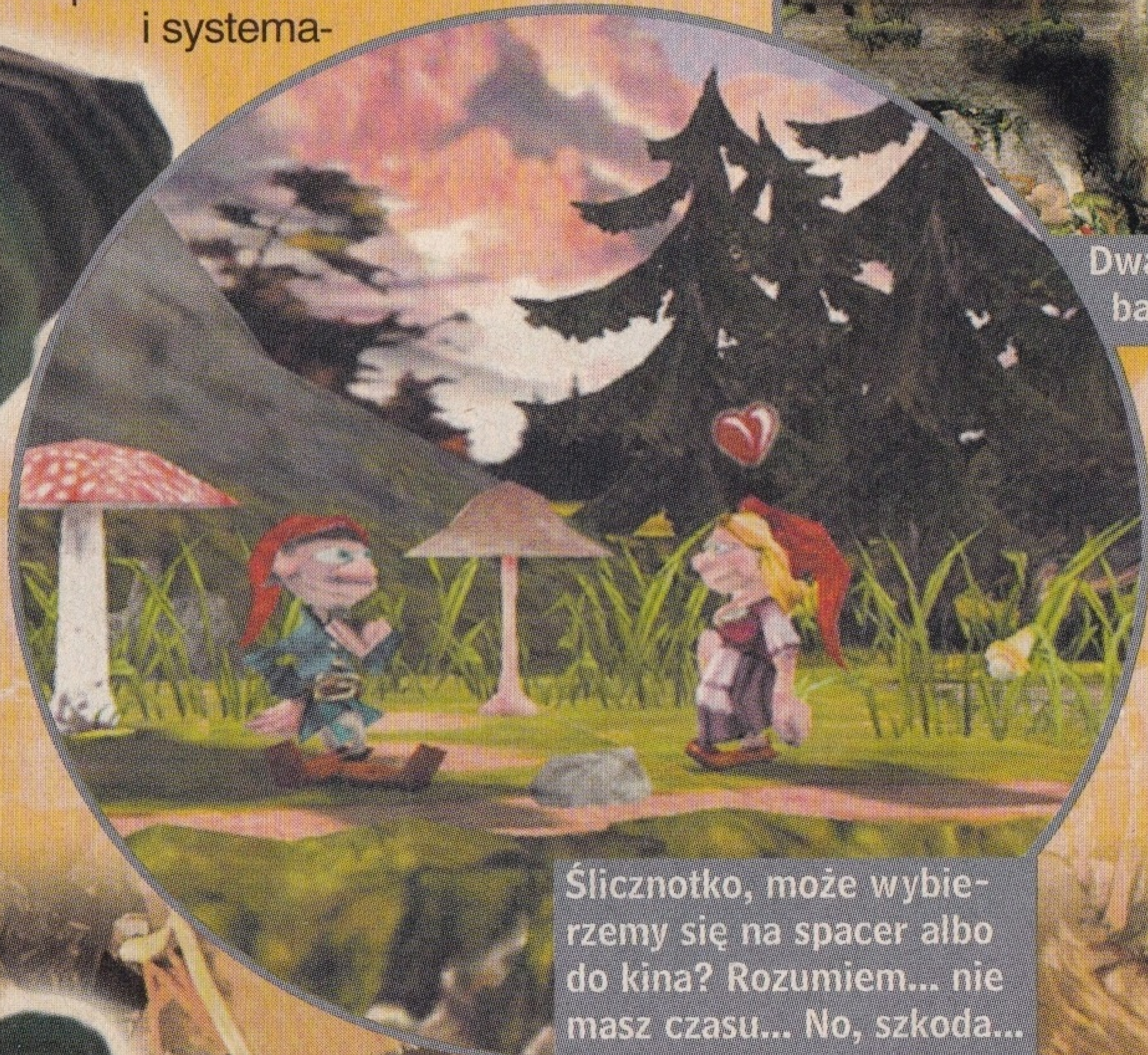
Skrzaty niezadowolone z życia łatwo wpadają w depresję i zdecydowanie odmawiają współpracy, dlatego gracz musi dbać o ich kondycję psychiczną. Bardzo ważna jest organizacja dnia pracy – wyznaczanie skrzatom kolejnych zadań, najlepiej zgodnych z ich umiejętnościami. Celów nie brakuje: trzeba zadbać o pokarm (chociaż jeden skrzat powinien gotować), o przyszłość klanu (dzieci), o ułatwienia w pracy (wynalazki) i drobne przyjemności (namioty-noclegownie i miejsca rozrywki). Nieodzowna jest też walka z przeciwnościami losu i systematyczne posuwanie się do przodu (a może raczej w dół). **Dzięki temu gra upodabnia się do popularnych gier ekonomicznych, np. SIM CITY, a nawet strategii pokroju DESPERADOS!** Z kolei z CREATURES zapożyczono codzienność osady – każdy ma swoje życie i problemy! Dzieci szybko dorastają i ruszają do pracy, by potem doczekać się potomstwa! Tak jak w życiu... zakładając, że skrzaty istnieją.

W grze doszukać się też można elementów rodem z programów RPG! Skrzaty, wykonując określone zadania, zwiększają swoje doświadczenie, a takie cechy jak zdrowie czy nastrój przedstawiane są za pomocą punktów. Trzeba je kontrolować, a gdy zmieniają się na niekorzyść, szybko reagować.

WIGGLES to program, w którym zakochujesz się powoli. Najpierw w wiosce niewiele się dzieje i o napad ziewaczki nietrudno. Im dalej w las (a raczej im głębiej w ziemię), tym rozgrywka staje się bardziej dynamiczna, wciągająca i skomplikowana. Nawet RTS-y mogą pozazdrościć takiej akcji, złożoności i różnorodności! Szkoda tylko, że interfejs użytkownika nie należy do najprostszych. Bez przejścia trybu szkoleniowego i nauczenia się kilku ikonek na pamięć nie ma co marzyć o czerpaniu przyjemności z zabawawy w Wiggles.



Dwa światy...? Twoim zadaniem będzie wgryzać się coraz bardziej w ziemię i drążyć tam korytarze



Ślicznotko, może wybierzemy się na spacer albo do kina? Rozumiem... nie masz czasu... No, szkoda...

http://www.wiggles.org



Na stronie tej znajdziesz podstawowe informacje o grze oraz sporo odnośników do stron skrzacich fanów

Wiggles **5**

Innonics / CD Projekt

Cena: 99,90 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	XB	DC

Wymagania sprzętowe: Petium II 350, 128 MB RAM, akcelerator 32 MB

Grafika 4+ Dźwięk 4+ Frajda 5

\+ Twórcze rozwinięcie idei LEMMINGÓW, dużo dobrego humoru i ciekawych zagadek

– Spore wymagania sprzętowe, małe niedociągnięcia graficzne, skomplikowany interfejs

Skrzaty w drodze do serca Ziemi. Rzecz i do pomyślenia, i do pośmiania się, aczkolwiek nie bez drobnych wad

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Ronja
Córka Zbójnika

W tym roku Święty Mikołaj ma ułatwione zadanie. Nie musi się głowić, jaki prezent włożyć do worka. To oczywiste, że RONJĘ

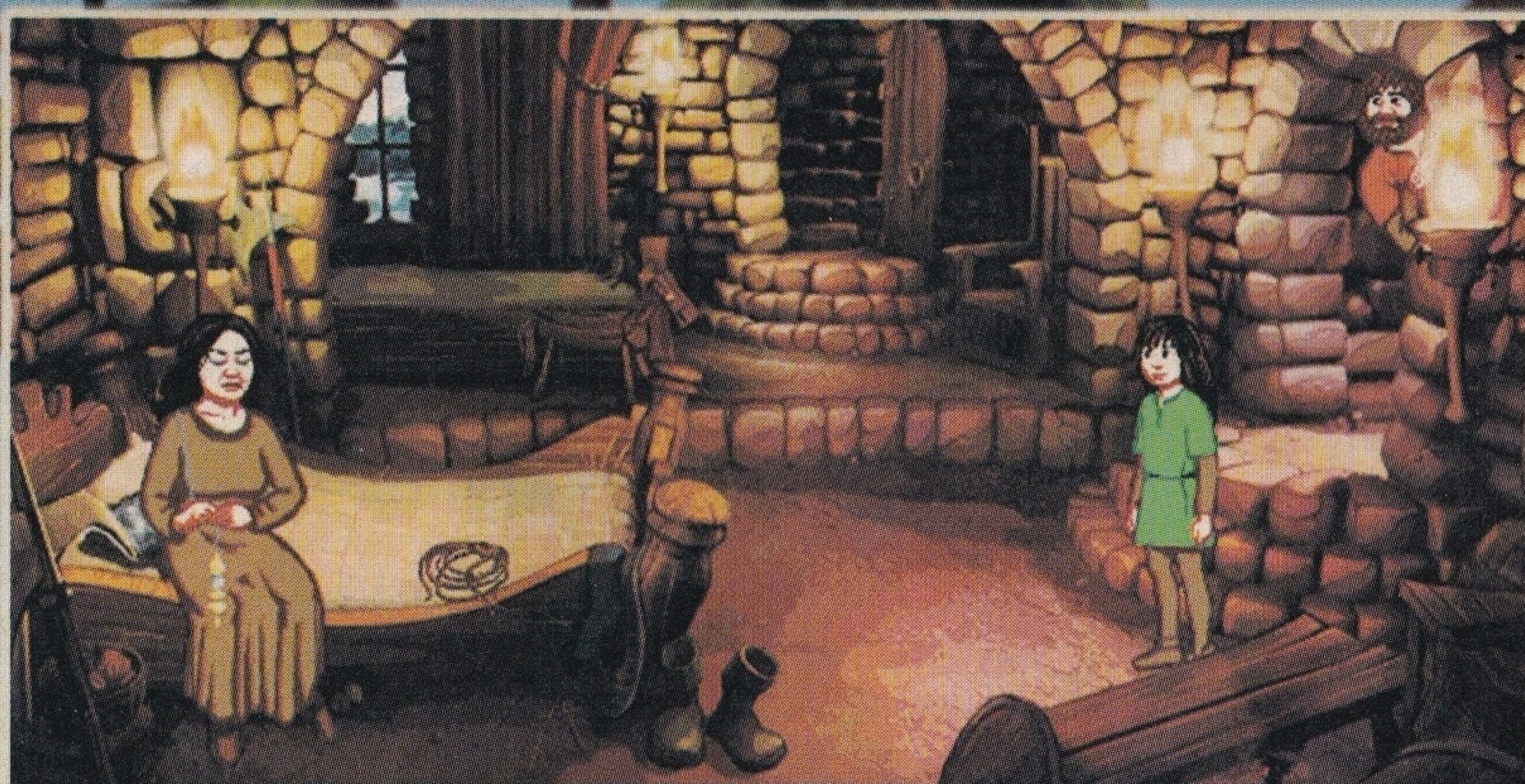
Już od blisko 40 lat wszystkie polskie dzieci z wypiekami na twarzach śledzą przygody bohaterów książek „Dzieci z Bullerbyn" i „Ronja: Córka Zbójnika" autorstwa Astrid Lindgren. Trzy lata temu Pan Interactive zamienił opowieść o czarnowłosej dziewczynce z rodu Mattisa na ciąg bajtów i komplet plików, który właśnie trafił do sklepów.

Ronja, najmłodszy członek bandy znanego rozbójnika, stała się już na tyle duża, że rodzice postanowili nauczyć ją życia w lesie. Lekcja, jaką dostała od rodziców, sprowadziła się do jednego zdania: „Idź, dziecko, i się naucz!". Dlatego też gracz musi udzielić Ronji pomocy. Wraz z nią zwiedzi zamek Mattisa i okoliczne lasy, nauczy się krzesać ogień, unikać Wietrzydeł i Szaruchów, a także korzystać z pomocy uroczych Pupiszonków. Pozna też odważnych zbójców: kochanego Łysego Pera, małego Klippena, odważnego Fjosoka i muzykalnego Labbasa, a także wmiesza się w odwieczny konflikt z konkurencyjną grupą rozbójników, dowodzoną przez niejakiego Borkę. Czy Ronji uda się pogodzić skłócone rody i zaprzyjaźnić się z Birkiem, synem Borki? Odpowiedź na to pytanie pozna tylko gracz.

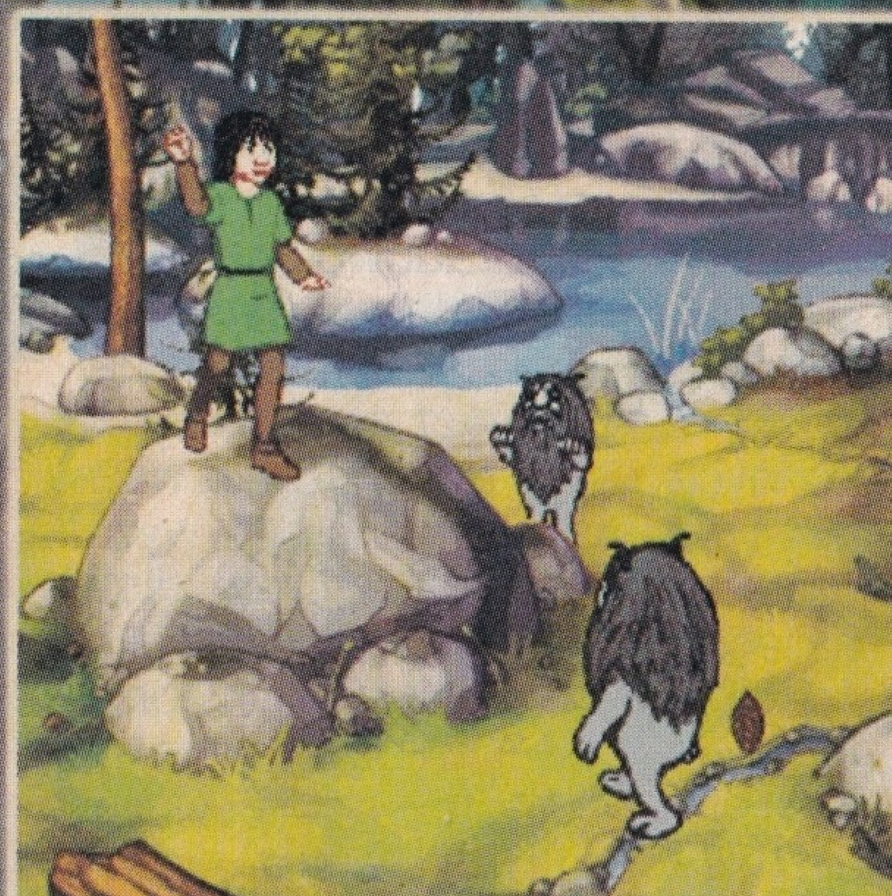
Gra RONJA: CÓRKA ZBÓJNIKA jest nieskomplikowaną przygodówką, przeznaczoną dla młodszych użytkowników komputerów. Na pierwszy rzut oka przypomina klasyczne programy tego gatunku, takie jak ACE VENTURA czy KSIĄŻĘ I TCHÓRZ. Zabawa polega na umiejętnym wykorzystywaniu znalezionych przedmiotów oraz inteligentnym prowadzeniu rozmów z napotkanymi osobami. Od czasu do czasu pojawiają się wymagające zręczności przerywniki, np. rzucanie szyszkami w Szaruchy, skakanie po śliskich kamieniach, jazda na nartach. Na szczęście poziom trudności został tak dobrany, by nawet mali gracze nie mieli problemów z ukończeniem gry. Nieco starsi miłośnicy przygodówek też znajdą tu coś dla siebie.

Szata graficzna programu nie zachwyca. Ładne, lecz płaskie tła mają, niestety, marną rozdzielczość – tylko 640 x 480 pikseli – a postacie narysowano grubą kreską, skąpiąc w dodatku kolorów. Trzeba jednak zauważyć, iż w ten właśnie sposób udało się autorom gry odtworzyć klimat wieczorynek i wiernie oddać świat opisany w książce Astrid Lindgren. Znacznie lepiej prezentuje się oprawa dźwiękowa. Folkowych melodii przyjemnie się słucha, a ponadto nie wieje od nich sztampą, tak jak od większości kompozycji pisanych na potrzeby gier. Na uwagę zasługuje też przyzwoite spolszczenie. Wśród osób podkładających głosy są m.in. aktorzy z serialu „Na dobre i na złe".

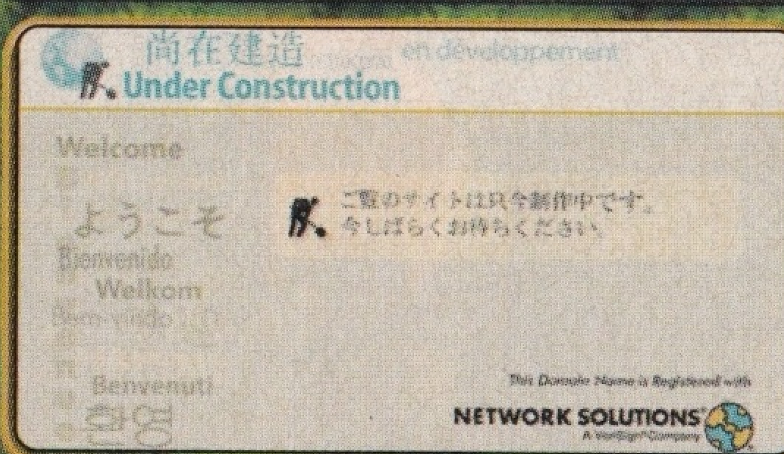
RONJA to idealny prezent dla ucznia pierwszych klas podstawówki, dużo lepszy niż kosztowny zegarek czy komórka. Młodzi miłośnicy książki o przygodach córki zbójnika mogą postawić rodzicom twarde warunki i przekonać ich, że bez Ronji życie jest szare jak zając-szarak. Howgh!


Ronja nie miała łatwego życia. Jak tylko trochę podrosła, rodzice wysłali ją do lasu, by tam uczyła się samodzielności. Na szczęście spotkała wielu dobrych ludzi


Drogie dziecko, najwyższa już pora, abyś zaczęła sama sobą się zajmować. Przecież nie możemy cię ciągle niańczyć – powiedzieli rodzice i poszli do domu


Choć gra jest wciągająca, jej grafika nie zachwyca. Kolory są mało urozmaicone

http://www.pan-interactive.com



Na tej stronie już niedługo będziesz mógł przeczytać wszystko o tej grze. W tej chwili jest w przebudowie

Ronja Córka Zbójnika — 4+

Pan Interactive / CD Projekt

Cena: 99 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium 90, 16 MB RAM, 30MB HDD

Grafika 3+ | Dźwięk 4+ | Frajda 5

+ Sympatyczne postacie, nieskomplikowane zagadki, prostota obsługi, niskie wymagania sprzętowe

– Przestarzała grafika, fabuła i zagadki zadowolą przede wszystkim młodszych graczy

Przygodówka przeznaczona raczej dla młodszych użytkowników komputerów. Im gra powinna się spodobać

Test: Michał „Joel" Zacharzewski

AGENT GLINIARZ

Przestałeś używać plasteliny dawno temu? AGENT GLINIARZ sprawi, że z przyjemnością sięgniesz po nią ponownie...

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy MANTA możecie wygrać 20 gier WATCHMAKER. Szczegółów dotyczacych zabawy szukajcie na stronie 66. Tym razem czeka na Was wielka niespodzianka!

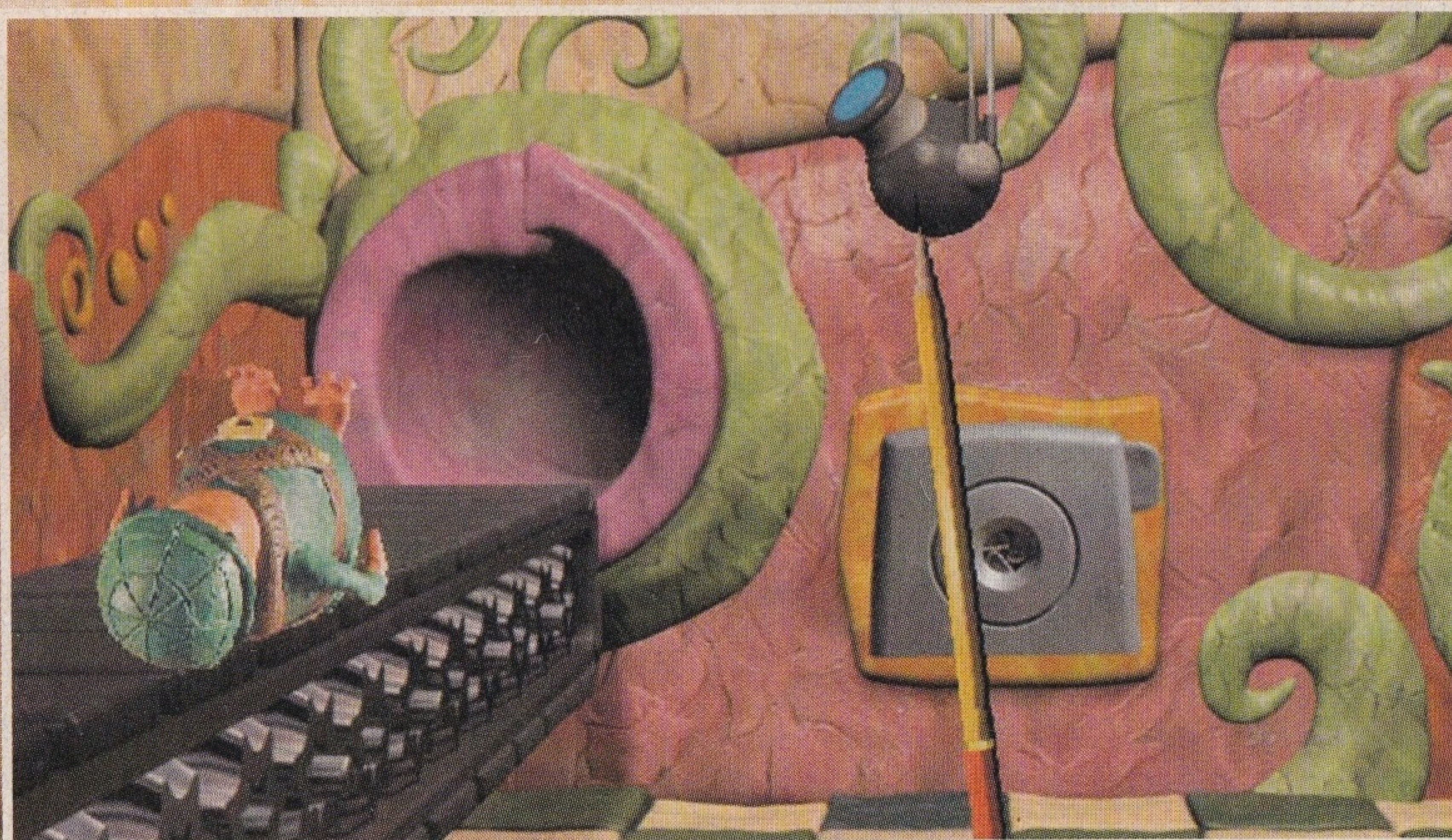
Zapowiedź AGENTA GLINIARZA zamieściliśmy w zeszłym numerze CLICKA!. Przyznaję, że wtedy nie byłem jeszcze przekonany do tej gry. Jakoś nie do końca ufałem nieznanej grupie autorskiej z Rosji ani kilku tonom plasteliny, użytym do produkcji GLINIARZA. Wszystkie obawy były zbędne – dawno nie bawiłem się tak dobrze przy grze komputerowej. Gwoli ścisłości dodajmy, że rosyjski wydawca GLINIARZA – 1C – odpowiedzialny jest także za WYŚCIG WYKRĘTÓW – szalone wyścigi w doprawdy zakręconym stylu, które lada chwila trafią do naszych sklepów.



Odrobina odmiany i świeżości wśród gier komputerowych: plastelinki



Twój bohater nie może poszczycić się sprawnością ani siłą fizyczną taką jak np. Duke, ale za to ma podobnie absurdalne poczucie humoru



Świat wydaje się śliczny i bardzo kolorowy. Ale tak naprawdę bardziej przypomina senne zjawisko znane choćby z surrealistycznych obrazów Salvadora Dali

Pisząc o AGENCIE GLINIARZU, nie sposób pominąć milczeniem doskonałego THE NEVERHOOD ze stajni DreamWorks Interactive. Rzeczony tytuł był bowiem prekursorem i, jak dotąd, jedynym przedstawicielem gatunku „glinianych" gier. Wydaje się, że nie ma potrzeby porównywania tytułów, gdyż – choć forma jest łudząco podobna – są to dwie różne gry. I kropka.

Opowiedziana w intro historia zdaje się być w AGENCIE GLINIARZU bardziej pretekstem do splotu niesamowitych i zaskakujących wydarzeń, niż opowieścią samą w sobie. Całość jest bowiem podręcznikowym wręcz przykładem surrealizmu w dobrym gatunku, ciekawego podejścia do kwestii tzw. dowcipu sytuacyjnego i – co chyba dla gracza najważniejsze – zagadek tak osobliwych, że nawet najbardziej gorliwy naśladowca Salvadora Dali miałby problemy z ogarnięciem ich abstrakcji. Nie znajdziesz w AGENCIE postaci charyzmatycznego głównego bohatera, z którym mógłbyś się identyfikować, chyba że czujesz, iż gdzieś tam, w środku, jesteś stworzony nie z wody, jeno z plasteliny i masz wyłupiaste, pozbawione tęczówek oczy. **Nie znajdziesz też w GLINIARZU sytuacji z życia wziętych, nawet jeśli wiedziesz naprawdę niemoralny żywot.** Znajdziesz tu Pomysł (z wielkiej litery pisany) i kilka ton absurdalnego humoru, który – jak już zaczniesz się orientować w stosowanych tu metaforach – okaże się dowcipem nader mrocznym. Grafika jest w porządku, choć przy zbliżeniach postaci widać niedoskonałości kompresji (czysty granulat, niestety). Doskonale wypadają za to tła – widać nawet odciski palców autorów tych osobliwych i niepokojących kształtów. No i muzyka. To element, w którym szczególnie wyraźna jest inspiracja THE NEVERHOOD – przygrywa zakręcony jazzik, budzący skojarzenia z eksperymentami Zorna i Fantomasa (nie znasz – posłuchaj, to wielcy artyści!).

Gra jest świetna. Co więcej, jest to – w konkretnej lidze – najlepszy adventure od czasów THE NEVERHOOD. Poza tym AGENT GLINIARZ został w pełni zlokalizowany i – choć nie ma to tak naprawdę znaczenia, gdyż tekstu jest niewiele – to warto o tym wspomnieć. Okazuje się, że za naszą wschodnią granicą żyją artyści płodni i na tyle profesjonalni, że obcowanie z owocami ich pracy stanowi prawdziwą przyjemność. Brawo, nie mam więcej pytań.

http://www.manta.com.pl



Na stronie polskiego dystrybutora gry znajdziesz niezbędne informacje, łącznie z obrazkami, ceną i wymaganiami sprzętowymi

Agent Gliniarz — **4**

1C / Manta Multimedia

Cena: 49,40 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Petium II 233, 32 MB RAM

Grafika 4 | Dźwięk 4 | Frajda 4

\+ Surrealizm, kapitalna muzyka, klimat, specyficzne, ale dobre poczucie humoru

– Projekt postaci, pewne niedociągnięcia graficzne, które widać z bliska

Bardzo rozsądna gra, odbiegająca od obowiązujących standardów. Opracowana w Rosji, a rosyjskich gier u nas jak na lekarstwo

Tekst: Anzelmo von Dirt

AIRBLADE

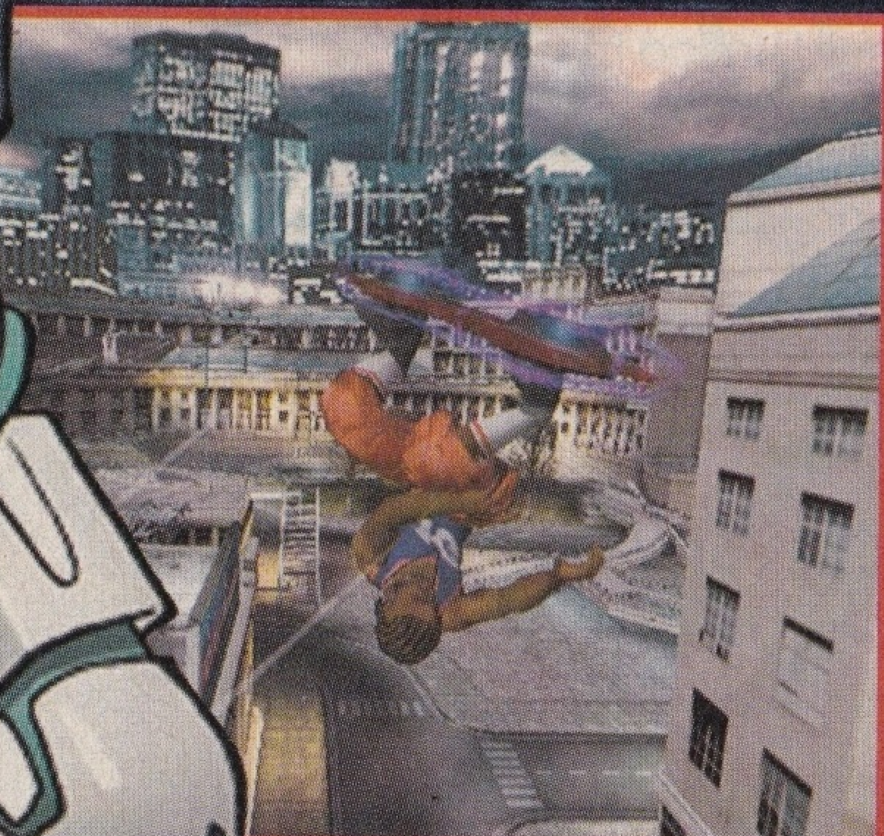
Deskorolka, kumple, dobra muzyka i ostra jazda... To standardowy wakacyjny scenariusz większości miłośników tej odmiany sportu. Co jednak począć, kiedy wakacje dawno się skończyły, a za oknem jest coraz brzydsza pogoda?

W grze wcielasz się w postać Ethana, skatera o wyjątkowych umiejętnościach, którego przyjaciel Oscar ma – jak się później okazuje – wielką nieprzyjemność pracować dla firmy GCP Corporation. Oscar podczas badań nad supertajnym projektem dla GCP konstruuje deskorolkę, która unosi się kilka centymetrów nad powierzchnią ziemi. Tym samym znajduje sposób na wytworzenie nieograniczonego źródła energii, wykorzystując do tego technologię pola siłowego, która napędza ów wynalazek. GCP obawia się jednak, że odkrycie młodego naukowca spowoduje krach na rynku paliw i chaos finansowy na świecie. Wynalazek Oscara stanowi też dla jego firmy łakomy kąsek – kontrolując takie źródło energii, GCP stałaby się jedną z najpotężniejszych korporacji, trzymającą w szachu wszystkie największe firmy naftowe. Szefowie GCP chcą zwolnić Oscara i zarekwirować jego wynalazek. Temu jednak udaje się uciec z prototypem deskorolki. Nie wszystko skończyło się szczęśliwie – dochodzi do napadu na mieszkanie Ethana i porwania Oscara. Ethanowi na szczęście udaje się zbiec... dzięki deskorolce. W tej chwili zaczyna się przygoda z tobą w roli głównej.

Wszyscy, którzy swego czasu grali w TRICK STYLE, wydany parę lat temu przez ten sam zespół z Criterion Studios, poczują się w AIRBLADE jak na własnej deskorolce. Sposób jazdy, system wykonywania trików i niektóre aspekty rozgrywki zręcznościowej pozostały niezmienione. Dodano tylko możliwość złapania się barierki i innych tego typu przeszkód w celu nabrania prędkości czy wybicia się wyżej w górę. Wykonywane ewolucje są nieprawdopodobne – fruwający w powietrzu, wyczyniający przy tym ekstremalne kombinacje bohaterowie wyglądają imponująco. Widać tutaj duży skok jakościowy i techniczny w porównaniu z TRICK STYLE.

Po obejrzeniu sekwencji wprowadzającej od razu zostajesz wrzucony w sam środek akcji. Linia fabularna jest tutaj bardzo mocno zaznaczona i nie stanowi tylko pretekstu do pojeżdżenia na desce. Zadania w trybie przygodowym nie polegają na zdobyciu odpowiedniej liczby punktów czy wykonaniu określonego triku. Poruszając się na desce, musisz np. unieszkodliwić opryszków, najeżdżając na nich agresywnie lub uniemożliwić im ucieczkę poprzez odcięcie drogi lub zdemolowanie pojazdu, którym się poruszają. Wariantów jest wiele i czasem przyjdzie ci mocno główkować, by znaleźć wyjście z sytuacji. Najgorsze, i zarazem najtrudniejsze, jest jednak to, że na wykonanie zadania masz zwykle określony czas – porywacze trzymają Oscara, nie możesz się więc ociągać.

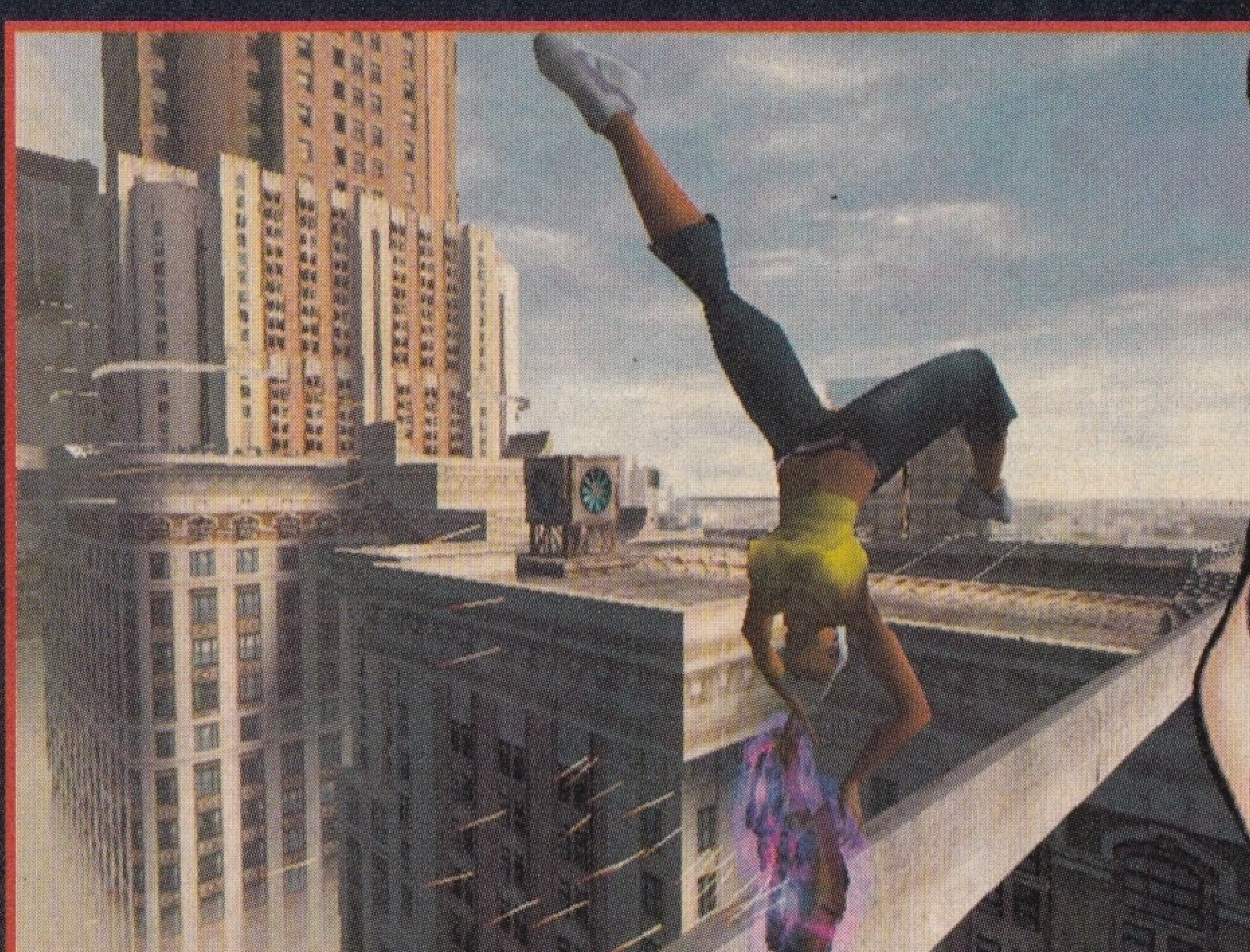
Gra to nieprzerwana akcja, pełna dynamizmu i ryzykownych sytuacji. Na szczęście model antygrawitacyjny różni się od tradycyjnego, wyposażonego w kółka. W tej grze znacznie trudniej o kraksę. Nie musisz się odpychać nogą, ponieważ twój środek transportu ma własne zasilanie, uzupełniane podczas wykonywania trików, dzięki cze-


Od takich wyczynów może się zakręcić w głowie!


Powietrzne ewolucje to dla Ethana chleb powszedni. Aby uratować Oscara, musisz nauczyć się wielu trików



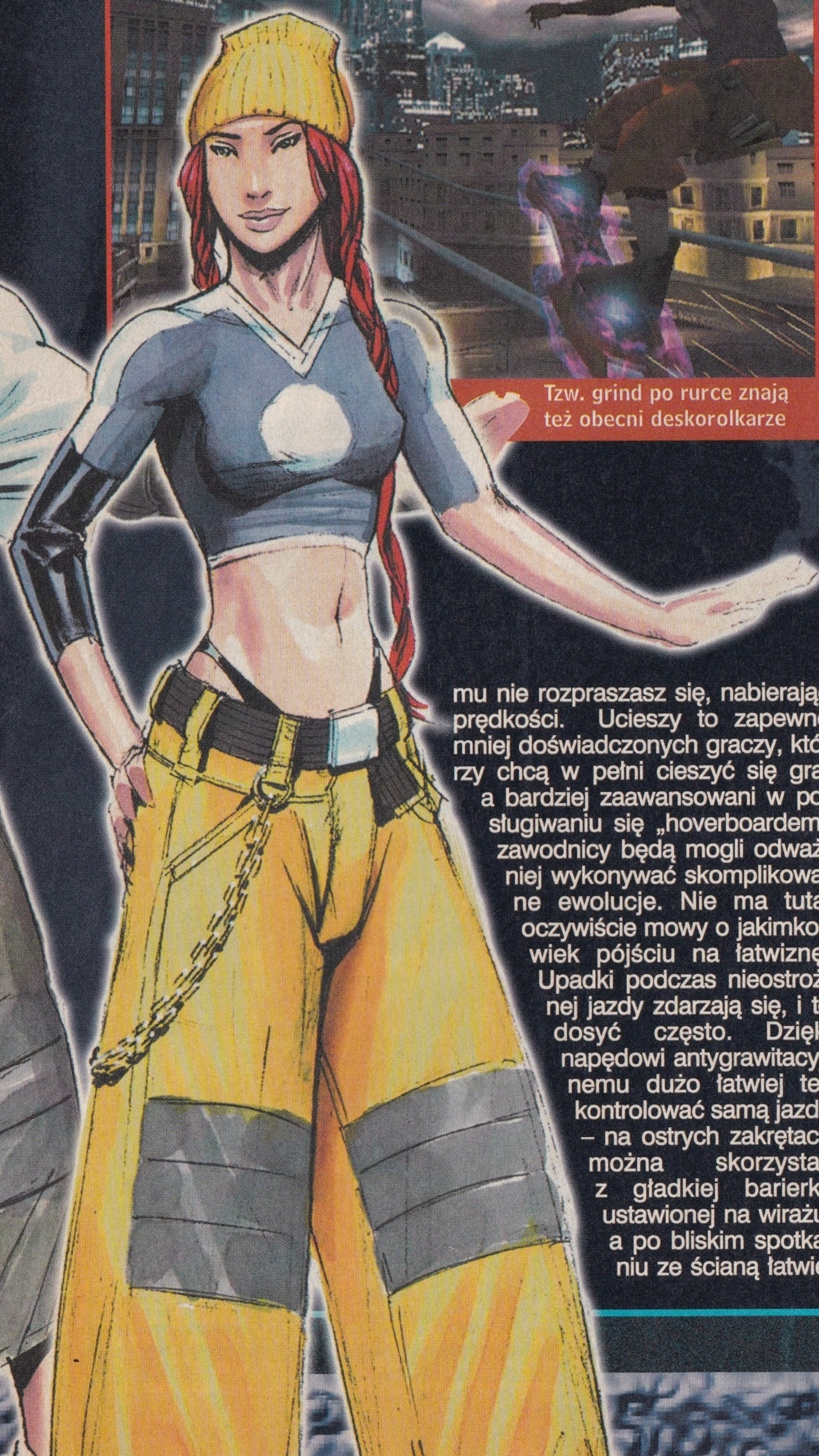
Takich trików nie polecamy robić bez opieki fachowego personelu medycznego i dobrych układów na oddziale chirurgii urazowej!



Takich rzeczy nie uczą na gimnastyce dla pulchnych pań. Żeby coś takiego wykonać, trzeba się po prostu urodzić akrobatą!



Tzw. grind po rurce znają też obecni deskorolkarze

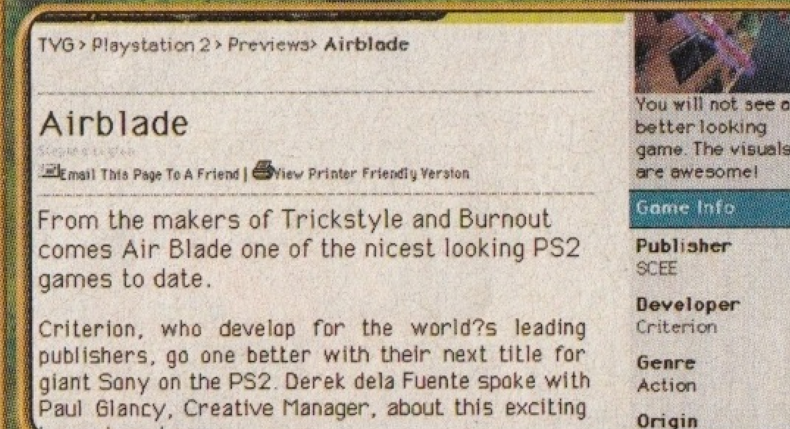




mu nie rozpraszasz się, nabierając prędkości. Ucieszy to zapewne mniej doświadczonych graczy, którzy chcą w pełni cieszyć się grą, a bardziej zaawansowani w posługiwaniu się „hoverboardem" zawodnicy będą mogli odważniej wykonywać skomplikowane ewolucje. Nie ma tutaj oczywiście mowy o jakimkolwiek pójściu na łatwiznę. Upadki podczas nieostrożnej jazdy zdarzają się, i to dosyć często. Dzięki napędowi antygrawitacyjnemu dużo łatwiej też kontrolować samą jazdę – na ostrych zakrętach można skorzystać z gładkiej barierki, ustawionej na wirażu, a po bliskim spotkaniu ze ścianą łatwiej jest na niej wyhamować, wykonując prosty „wall ride" (na standardowej deskorolce byłoby to ekstremalnie trudne, jeżeli nie niemożliwe!).

Oprócz trybu fabularnego, AIRBLADE ma jeszcze kilka wariantów rozgrywki, które z otwartymi ramionami przyjmą skate'owi kaskaderzy i gracze nastawieni bardziej na pełne wykorzystanie możliwości deskorolki niż na zagłębianie się w „jakąś tam" naukową aferę. Dla nich właśnie stworzono tryb FREESTYLE, gdzie każdy może, bez zbędnych konsekwencji i ograniczonego czasu, sprawdzić swoje umiejętności, i kilka trybów punktowanych, takich jak SCORE ATTACK czy STUNT ATTACK. We FREESTYLE trzeba w określonym limicie czasu wyrobić dowolnym sposobem jak najwięcej punktów, a w SCORE ATTACK czy STUNT ATTACK należy wykonać powierzone zadanie, podobnie jak miało to miejsce w TONY HAWK'S PRO SKATER 2. Utrzymanie się w powietrzu przynajmniej przez pięć sekund lub ślizg po rurce, trwający minimalnie minutę (bardzo trudne!) czy skomplikowane zadania związane z wykonywaniem określonych kombinacji – połączenia pięciu lub więcej trików w locie i bezpieczne lądowanie – stanowią nie lada wyzwanie. Satysfakcja z efektownie zaliczanych zadań jest wyjątkowo duża. W tym właśnie tkwi esencja gry! Na uznanie zasługuje też oprawa muzyczna. W tle słychać fenomenalne kawałki z pogranicza techno, acid-jazzu i trance'u, które idealnie komponują się z klimatem gry i dynamiką jazdy. Dzięki temu zabawa się nie nudzi, a samej muzyki można słuchać na imprezie czy w aucie. Choć w większości gier muzyka stanowi tylko podkład, tu wybija się niemal na pierwszy plan, stając się integralną częścią gry. Kto nie zagra w AIRBLADE, będzie tego potem baaaardzo długo żałował, gdyż to idealny produkt, przy którym wszyscy powinni wyczekiwać pierwszej w grudniu gwiazdki. A może niektórzy gracze znajdą grę właśnie pod choinką?

www.criterion.com



Strona wyposażona w dostateczną dawkę materiałów o grze, jak i innych projektach firmy. Warte uwagi są zamieszczone filmiki

Airblade

5+

Criterion Studios / Sony

Cena: 249 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Memory Card, Dual Shock 2

Grafika 5 | Dźwięk 5 | Frajda 6

\+ Bardzo grywalny model jazdy, dużo trików i fenomenalna grafika

– Czasami zbyt trudne misje, wymagające małpiej wręcz zręczności

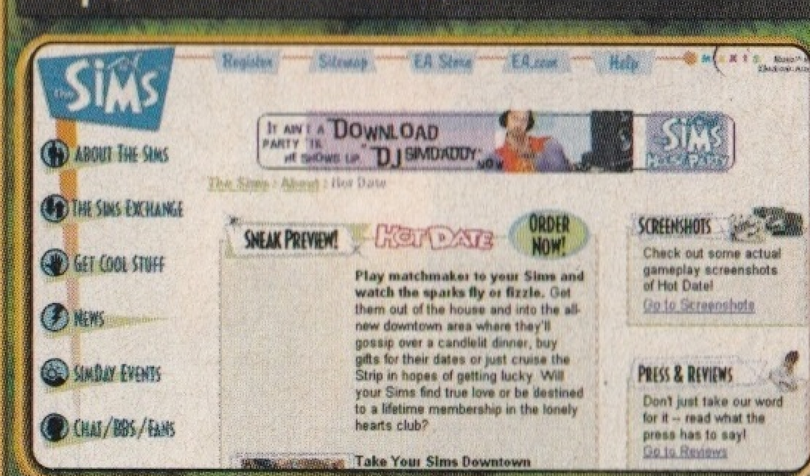
Jeżeli tęsknisz za swoją deskorolką, bo na dworze już jest za zimno na jazdę, AIRBLADE na pewno przyniesie ci ulgę

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

The Sims randka

W konkursie CLICKA! i firmy IM GROUP możecie wygrać wspaniały dodatek do gry THE SIMS – RANDKA. Wszystkich miłośników serii nie trzeba zachęcać do zabawy. Kupony czekają na str. 66.

Czekam i czekam, a jego nie ma! Dam mu jeszcze 5 minut!



Znana fanom gry THE SIMS strona zawiera informacje na temat dodatku HOT DATE, czyli polskiej RANDKI

Egzystencja Simów to istna sielanka – światowe życie i ciągła balanga! Nadszedł czas na randkę, czyli nieco wysiłku dla komputerowego Casanovy i typowych kokietek

Symulacja życia pod tytułem THE SIMS, wydana jakiś czas temu przez firmę Maxis, uchroniła ją przed zapomnieniem i umocniła jej pozycję na rynku rozrywki komputerowej. Tym samym powstała jedna z najciekawszych i najbardziej zaawansowanych technicznie gier komputerowych. Nikt wcześniej nie wpadł na pomysł stworzenia gry opowiadającej o codziennej egzystencji wirtualnego człowieka i nikomu nie udało się sprawnie połączyć w całość wszystkich aspektów i zależności rządzących realnym życiem. Gdy okazało się, że gra jest strzałem w dziesiątkę, machina spod znaku THE SIMS ruszyła z kopyta!



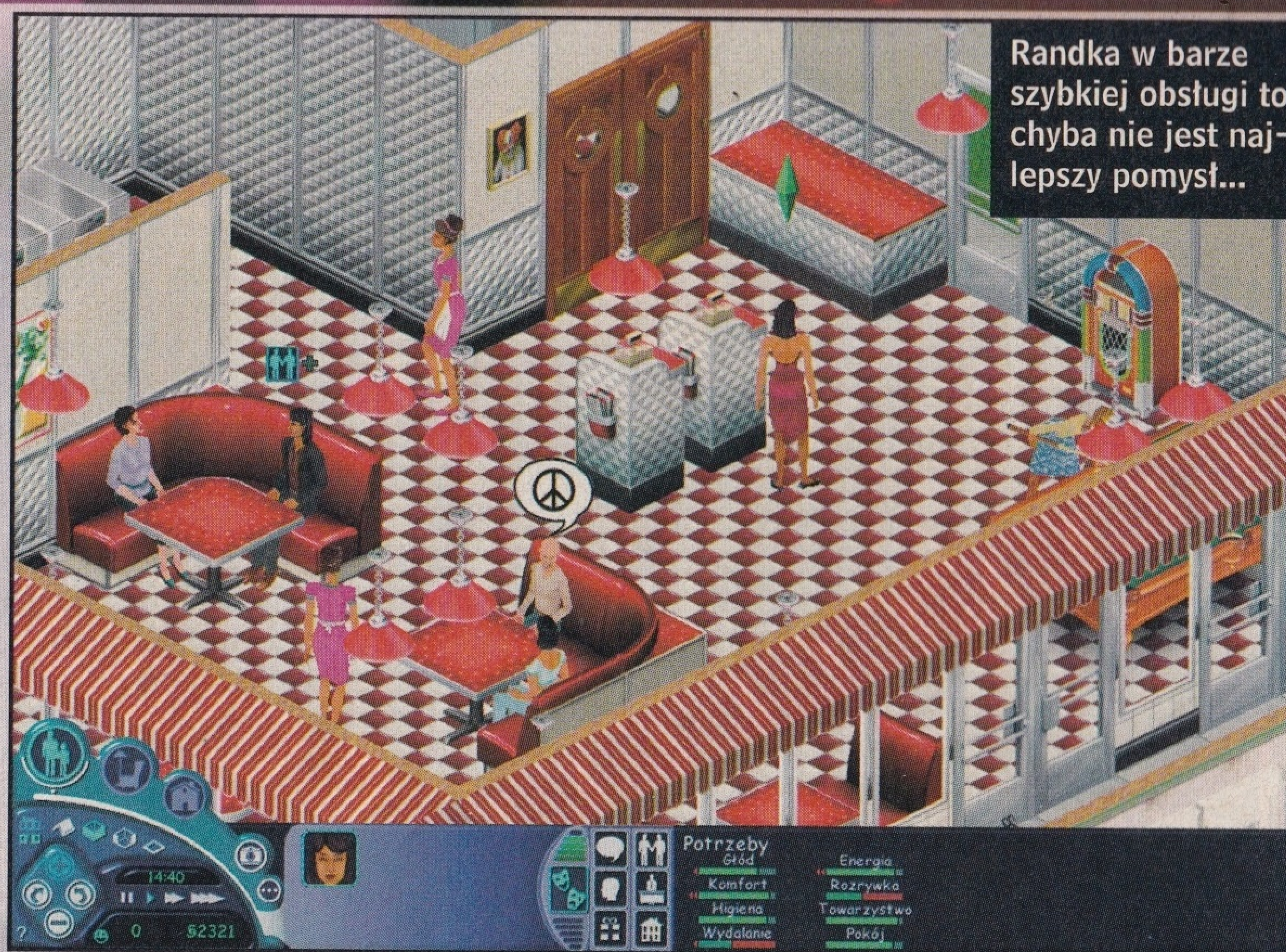
Zakupy u Tiffany'ego? Ceny podobne, ale wystrój wnętrza...

W Internecie bardzo często ukazują się dodatki do gry – nowe ubrania dla Simów, elementy wyposażenia czy zdarzenia. Na rynku ukazały się już dwa oficjalne rozszerzenia: traktujące o przyjęciu w domu Simów (BALANGA) i spory pakiet zawierający wszystkie wcześniejsze oficjalne dodatki (ŚWIATOWE ŻYCIE). Teraz przyszła kolej na nieco romantyzmu, czyli randki – czy to ze swoją żoną czy z koleżanką z sąsiedztwa. Ważne, żeby się chwilę rozerwać i wyskoczyć na miasto.



Aby skorzystać z dobrodziejstw rozszerzenia o nazwie RANDKA, wystarczy podczas sukcesywnego flirtowania **z partnerem wybrać jedną z nowych opcji, pozwalających zaprosić daną osobę na wycieczkę po mieście.** Po zamówieniu taksówki, za symboliczną opłatą $50, wybierasz miejsce eskapady i... od tej chwili zaczyna się właściwa zabawa. Możesz udać się na zakupy, co z pewnością zadowoli twoją partnerkę, lub zabrać ją na kolację przy świecach w ekskluzywnej restauracji. Panie zaś mogą zaprosić zmęczonych po pracy mężów na chwilę relaksu w kasynie czy zabrać ich do sklepu z drogimi garniturami. Wybór jest naprawdę spory, a klimaty poszczególnych miejsc zróżnicowane.

Przed każdym wyjściem trzeba zaopatrzyć się w odpowiednią sumę pieniędzy. **Niestety, wszystkie przyjemności, zwłaszcza te związane z płcią przeciwną, są nader kosztowne – tak jak w życiu!** A jeśli w jeden wieczór chcesz odwiedzić kilka miejsc, worek pieniędzy będzie niemal niezbędny, choćby ze względu na ekstremalnie drogi transport w Sim City. Wydatki, przy odrobinie szczęścia, można sobie odbić w kasynie. Warto spróbować, bo i zabawa jest przednia.



Randka w barze szybkiej obsługi to chyba nie jest najlepszy pomysł...

Po powrocie z randki zastaniesz dom w stanie nienaruszonym, gdyż czas został zatrzymany. Ciekawe rozwiązanie, zwłaszcza że udane randki trwają często bardzo długo. **Sprawnie poradzono też sobie z polepszoną inteligencją adorowanych Simów. Nie wystarczy już szeptać partnerce czułe słówka, by wpadła ci w ramiona.** Komplementy i żarty to tylko niektóre sposoby zdobywania względów u płci przeciwnej, a w RANDCE liczy się przede wszystkim inwencja...

RANDKA, podobnie jak inne dodatki do THE SIMS, zapewnia solidną dawkę emocji związanych z wirtualnym życiem w miasteczku Sim City. Teraz muszę już kończyć, bo o godz. 19.00 umówiłem się na randkę, a punktualność to połowa sukcesu!

The Sims Randka — **5-**

Maxis / IM Group

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✗	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 433 MHz, 32 MB RAM, 200 MB HDD, pełna wersja gry THE SIMS

Grafika 5- | Dźwięk 4+ | Frajda 5+

+ Znakomite pomysły na miejsca randek. Dobry algorytm zachowania „podrywanych" Simów

– Tak jak w życiu – trzeba się mocno napocić, by dobrze wypaść na randce

Całkiem przyzwoity dodatek umożliwiający ci poflirtowanie z partnerem w bardzo miłej atmosferze



Wieczór na romantycznej kanapie? Za pół godziny mamy rezerwację w ekskluzywnej restauracji!



Cukiereczki dla mojej słodkiej partnereczki. Tylko pamiętaj, że kobiety się cały czas odchudzają!



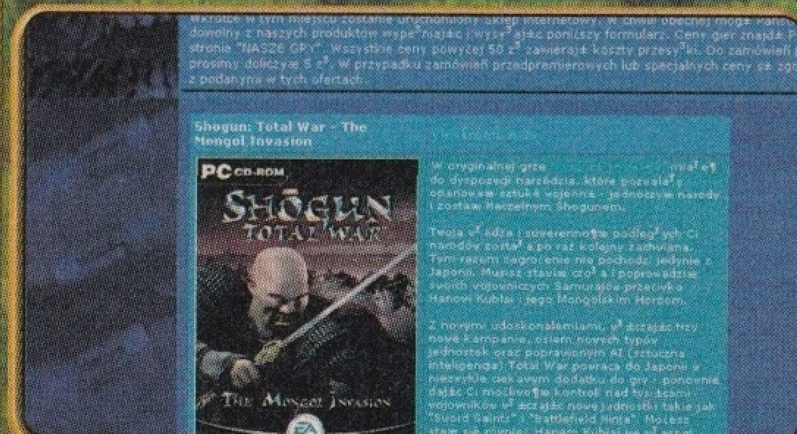
A może kupisz seksowne majteczki dla swojego chłopaka. W tych wygląda jak prawdziwy Tarzan!

Tekst: Michał „Krooger" Cichy

PL

Shōgun Total War
The Mongol Invasion

W XVI- i XVII-wiecznej Japonii życie człowieka było niewiele więcej warte niż splunięcie. Na szczęście w SHOGUNIE masz okazję wcielić się w japońskiego wodza. Co wcale nie znaczy, że będzie ci łatwo...



Krótki opis gry i zmian, których dokonano w MONGOL INVASION oraz kilka screenów – to wszystko, co znajdziesz na tej stronie

SHOGUN jest turową grą strategiczną, ale wszystkie walki toczą się w czasie rzeczywistym. Twoje zadanie polega na zarządzaniu prowincjami, werbunku wojsk, rozbudowie infrastruktury, wysyłaniu szpiegów i dyplomatów. Kiedy dochodzi do konfliktu, akcja gry przenosi się na ogromną taktyczną mapę 3D, gdzie możesz dowodzić armiami złożonymi z kilkunastu (no, to raczej oddziałek, nie armia) żołnierzy lub nawet z kilku tysięcy wojowników. Do wyboru jest wiele typów oddziałów. Od prostego chłopstwa, uzbrojonego we włócznie (yari ashigaru), poprzez pieszych samurajów (yari), łuczników, konnicę (naginata, yari i pancerna kawaleria), aż do muszkieterów. **Każda jednostka charakteryzowana jest pod względem jakości pancerza i uzbrojenia oraz punktów honoru, oddziałujących na bitewną skuteczność.**



Na mapie strategicznej sterujesz swymi armiami, a także zajmujesz się planowaniem infrastruktury oraz rekrutacją nowych wojsk

Mapy 3D zostały przygotowane bardzo dobrze. Lasy, pola i rzeki, wzgórza i góry, mosty i drogi – wszystko to ma wpływ na przebieg bitey bitwy. Ustaw łuczników na szczycie wzgórza i zobacz, jak pnie się na nie zasypywany gradem strzał przeciwnik; zablokuj mosty, a na brzegach rzeki przygotuj oddziały muszkieterów; oskrzydlaj wroga zwrotnymi i szybkimi oddziałami konnicy lub wyślij konnych łuczników, którzy będą na przemian ostrzeliwać wroga i uciekać przed nim, a zobaczysz, na ile ciekawych rozwiązań pozwala ta gra. Nie zdołano jednak uniknąć błędów. Liczba dostępnych rodzajów formacji jest zdecydowanie za mała, a sterowanie wojskami na polu bitwy również pozostawia trochę do życzenia...

SHOGUN: MI pod względem opcji gospodarczych jest programem dość ubogim. Dochody otrzymujesz dzięki dobrym zbiorom z ryżowych pól, budowie portów oraz faktorii handlowych czy budowie nielicznych kopalń srebra lub miedzi. W SHOGUNIE nauczysz się szanować oddane ci pod komendę wojska. Powołanie nowych oddziałów jest bardzo czasochłonne i dość drogie.

SHOGUN: MI oferuje znacznie więcej możliwości niż wersja podstawowa gry. Przede wszystkim możesz wcielić się w postać mongolskiego chana i napaść na Japonię (ta opcja zasadniczo różni się od walki na cele wojsk japońskich, przede wszystkim pod względem gospodarczym). Czekają na ciebie kolejne bitwy, kampanie i możliwość korzystania z nowych jednostek wojskowych.

Polska wersja SHOGUN: MONGOL INVASION jest świetnie przygotowana. Teksty przetłumaczono w zasadzie bezbłędnie, a głosy aktorów podłożono wręcz perfekcyjnie. Zabawny jest zwłaszcza informator-narrator, który mówi po polsku z wyraźnym japońskim akcentem i stara się wypowiadać zdania z charakterystycznymi japońskimi „szczeknięciami". Świetnie też utrzymano klimat japońskich haiku (krótkie, niewierszowane utwory poetyckie), recytowanych z prawdziwą maestrią i, co najważniejsze, dobrze przetłumaczonych!


Japońscy samuraje byli pozbawionymi uczuć maszynami do zabijania

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Shogun: The Mongol Invasion PL — **5+**

Electronic Arts/IM Group

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium III 600, 128 MB RAM

Grafika 5+ | Dźwięk 5+ | Frajda 5+

\+ Wspaniale zrealizowane bitwy w środowisku 3D, spory realizm walk, wiele bitew i kampanii

– Trochę usterek dotyczących logiki i mechaniki bitew, zbyt proste opcje gospodarcze

Wersja polska tej znakomitej gry została przygotowana naprawdę dobrze. Miłośnicy strategii – do sklepów!!!


Na polach bitew mogą stanąć naprzeciwko siebie armie składające się z tysięcy dzielnych wojowników


Twoja armia może się składać z wielu rodzajów jednostek. Od chłopstwa uzbrojonego we włócznie aż po muszkieterów



Choć gra nie rozwija się w zawrotnym tempie, może spodobać się tym, którzy lubią historię swego kraju

Krzyżacy

Konflikt polsko-krzyżacki zakończył się jednym z największych triumfów polskiego oręża i polskiej dyplomacji. Potęga Zakonu, wspieranego przez zachodnioeuropejskich „krzyżowców" została rozbita przez zjednoczone siły polsko-litewskie. Dobrze więc, że pojawiła się gra opowiadająca o tym konflikcie

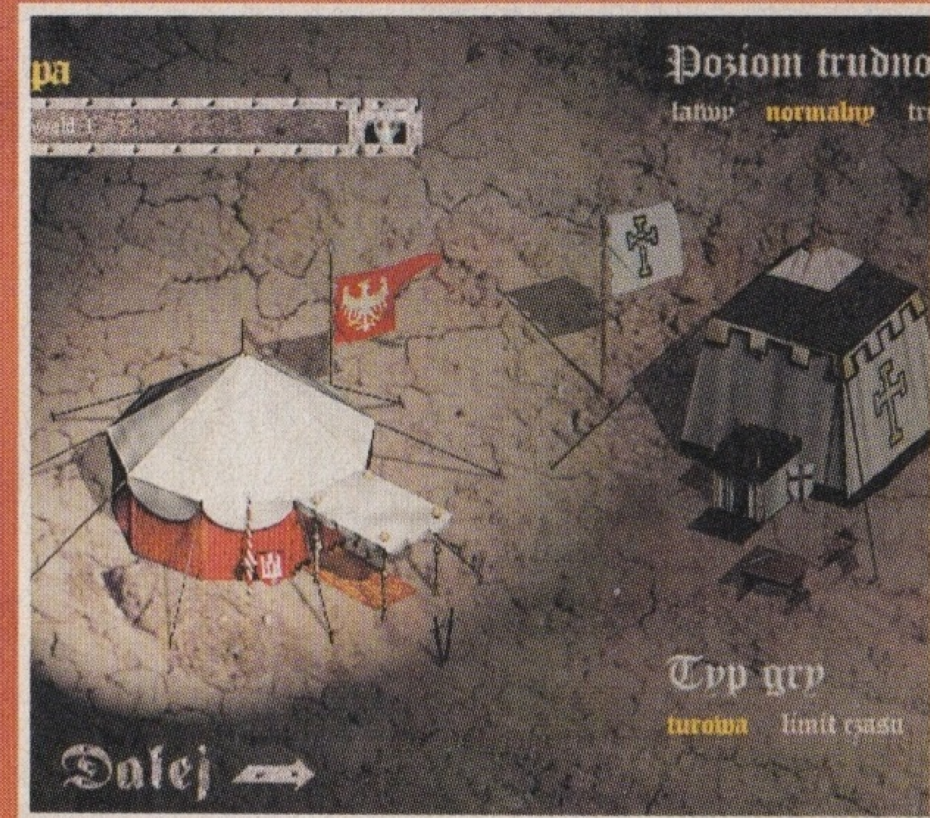
Dzięki KRZYŻAKOM masz okazję przenieść się do XV wieku i objąć dowództwo armii polskiej lub sił Zakonu. Czeka na ciebie wieloscenariuszowa kampania i kilkadziesiąt odrębnych misji. Bitwa pod Grunwaldem, oblężenie Malborka czy oblężenie Krakowa (fikcja historyczna, gdyż Krzyżacy nigdy tak daleko nie dotarli) – to tylko jedne z wielu wydarzeń, w których możesz wziąć udział. KRZYŻACY to turowa gra strategiczna, której zasady przywodzą na myśl takie programy, jak seria „generałów" czy BATTLE ISLE. Na początku każdej bitwy dysponujesz określoną liczbą jednostek, czasami możesz też rekrutować następne (za odpowiednią opłatą). W trakcie walk jesteś w stanie wprowadzać swych wojaków na wyższy poziom doświadczenia, a także kupować im lepsze pancerze oraz lepszy oręż. Bitwy toczą się na niewielkich i ubogich scenograficznie terenach, lecz nie trwają wcale krótko. Każda jednostka dysponuje pewnym zasięgiem widzenia, bardzo często okazuje się więc, że w miejscach chronionych przed twoim wzrokiem czuwają duże zgrupowania wroga, które należy pokonać. KRZYŻACY pod względem taktycznym są jednak grą więcej niż prostą.



Twoim zadaniem jest ruch w stronę wroga oraz przypuszczenie ataku w tej samej turze. Obowiązują tu zasady, które pamiętasz z gier pochodzących z początku lat 90. Co gorsza, nie ma żadnych opcji gospodarczych (pieniądze zarabiasz, likwidując żołnierzy wroga) ani dyplomatycznych. Ot, prosta siekanina, tyle że w trybie turowym, a nie w czasie rzeczywistym, jak w większości obecnie wydawanych programów strategicznych. Gorzej, że do ubóstwa opcji taktycznych dołączyło ubóstwo scenograficzne. Nie zobaczysz tu pięknych i wielkich zamków, skomplikowanych fortyfikacji, linii okopów, pułapek. Zamek w Malborku np. to budowla wyrysowana umownie: długi mur, fosa, dziedziniec i... wystarczy. Każdy, kto widział ten architektoniczny cud epoki, zastanowi się, dlaczego autorzy zmienili piękny zamek w prymitywną ruinę. Zastrzeżenia budzi też niewielki wybór jednostek oraz ich właściwości. Czy ktoś widział, aby katapulta nie wyrządzała piechocie prawie żadnej szkody? A gdzie podziały się urządzenia miotające tzw. ogień grecki, kotły z wrzącym olejem czy smołą, wylewane na oblegających? A drabiny i zakopywanie fos? W leciwym programie LORDS OF THE REALM sceny oblężeń były o niebo lepiej zrealizowane niż w tej grze, wyprodukowanej przecież w XXI w.

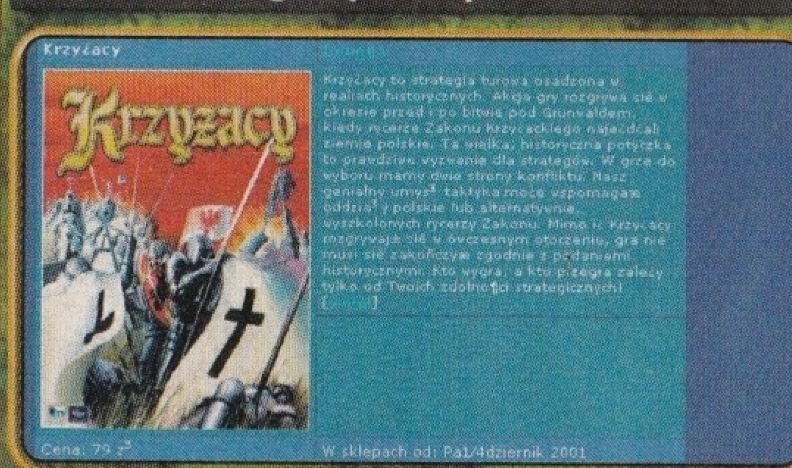
Grafika jest przejrzysta, lecz bardzo uboga. Pole bitwy widzisz w rzucie 2D, bez możliwości przybliżania i oddalania obrazu czy sterowania pracą kamery, a detali scenograficznych jest tyle, co kot napłakał. W czasach SHOGUNA z jednej strony i HEROES OF MIGHT & MAGIC z drugiej, to zdecydowanie za mało.

Mimo zdumiewającej prostoty, a nawet siermiężności produktu w KRZYŻAKÓW gra się nie najgorzej. Akcja, co prawda, nie pędzi w zawrotnym tempie, ale bitwy zostały ciekawie zrealizowane. Gdyby twórcy popracowali nad grą kilka miesięcy dłużej, mogłaby obronić się w starciu z zachodnioeuropejską konkurencją, a tak jest tylko świadectwem polskiego folkloru.



Obóz przed bitwą. Trzeba się wyspać i zrelaksować przed ciężkim dniem

http://www.imgroup.com.pl

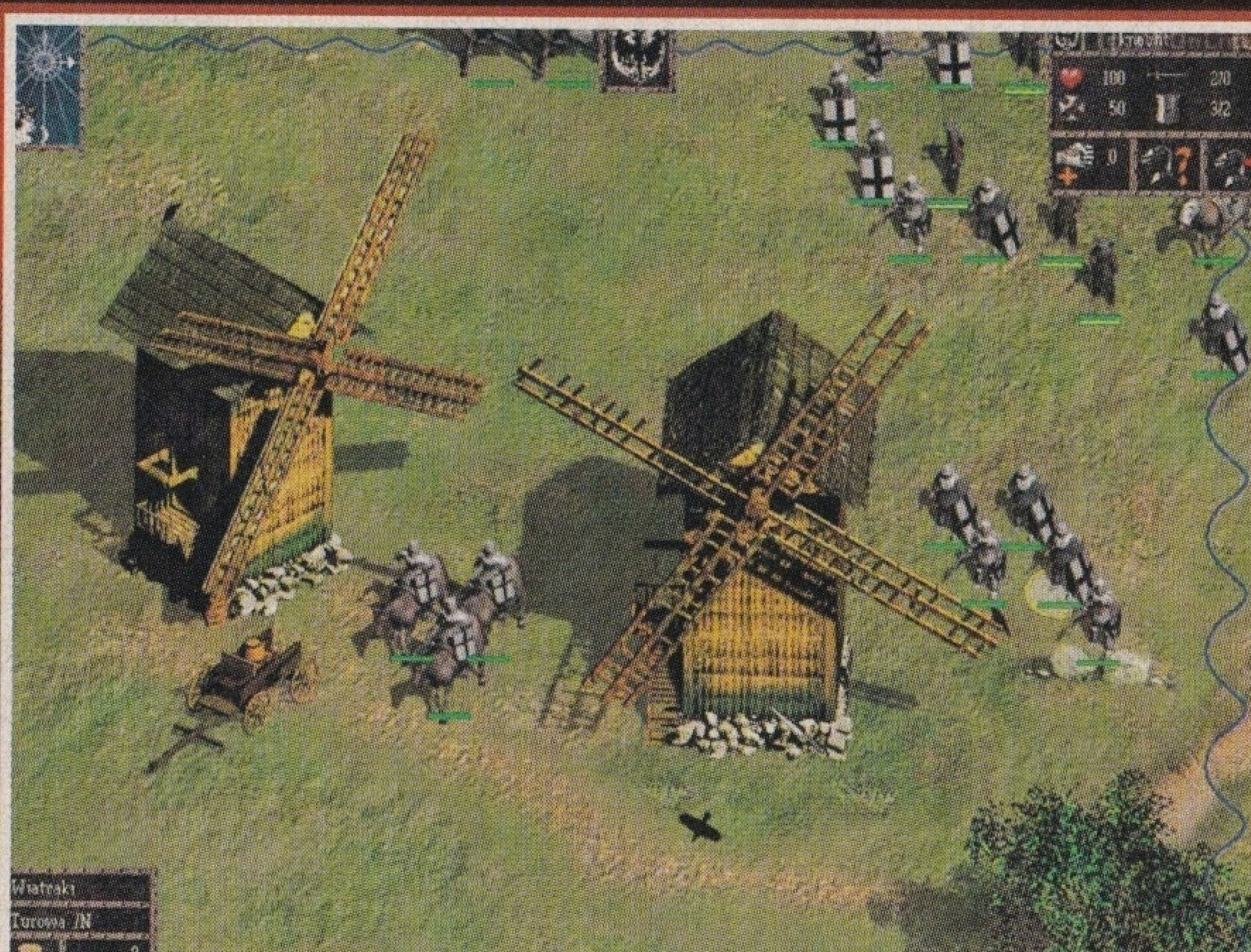


Strona polskiego dystrybutora gry nie obfituje w żadne specjalne gadżety, są tu tylko podstawowe informacje





Budowle obronne w stylu polskiego Malborka pozostawiają wiele do życzenia. Nie mają wiele wspólnego z warownią



Do wyboru masz obie strony konfliktu: możesz być dzielnym polskim wojakiem lub pustoszącym nasze wsie Krzyżakiem

Krzyżacy — 3+

Cenega / IM Group

Cena: 79 zł	PC	GBC	GBA
Multi: ✓	PSX	PS2	DC

Wymagania sprzętowe: Pentium II 300, 64 MB RAM

Grafika 3 | Dźwięk 3 | Frajda 3+

+ Bardzo ważny – z polskiego punktu widzenia – temat, dużo misji

– Uproszczone opcje strategiczne, uboga grafika, brak intro oraz przerywników filmowych

Gra może podobać się miłośnikom naszej rodzimej historii, ale z produktami z Zachodu nie ma raczej szans

Tekst: Jacek „Randall" Piekara

Arcanum jest grą prostą, ale stwarzającą sporo alternatywnych możliwości. Świetnie pasuje do niej powiedzenie: „easy to play, hard to master". Poniższy poradnik nie ma zastąpić ci instrukcji, lecz jest jej uzupełnieniem. Dlatego przed zabraniem się do zabawy gorąco radzimy przeczytać zarówno instrukcję, jak i nasz poradnik

CLICK! AKCJA!

W konkursie CLICKA! i firmy PLAY-IT możecie wygrać grę ARCANUM. Co trzeba zrobić? To bardzo proste, wystarczy zajrzeć na str. 66, nakleić kupon i wysłać go na adres redakcji.

ARCANUM

Of Steamworks & Magick Obscura

Jak stworzyć własną postać?

Grając w Arcanum, możesz skorzystać z bohaterów, których przygotowali twórcy gry, ale zdecydowanie takie rozwiązanie odradzamy. O wiele lepiej popracować nad bohaterem samemu. Jednak przed przystąpieniem do tworzenia herosa warto najpierw zapoznać się z pewnymi regułami. Wartość cech twojego bohatera zadecyduje o większości bardzo ważnych problemów, na jakie natrafisz w świecie ARCANUM. Dlatego trzeba zdawać sobie sprawę z tego, jak dokładnie funkcjonują poszczególne cechy.

Jak widać, wersja beta Arcanum różniła się od ostatecznej. Ale zasady tworzenia postaci pozostały prawie niezmienione

Siła – określa maksymalny udźwig postaci oraz siłę ciosów zadawanych w czasie walki wręcz. Im większa siła, tym więcej też punktów życia dostanie bohater. Jeśli twój heros dysponuje małą siłą, to noszenie sporych ciężarów ograniczy jego szybkość, a zadawane ciosy będą obarczone ujemnym modyfikatorem. Postać będzie też miała kłopoty, korzystając z większości broni oraz pancerzy.

Zręczność – decyduje o szybkości bohatera, a co za tym idzie o liczbie punktów ruchu, jakimi postać dysponuje w ciągu jednej tury walki. Im większa szybkość, tym więcej ciosów będzie mógł zadać bohater. Duża zręczność połączona z szybko działającą bronią jest idealnym sposobem na odniesienie sukcesu w walce. Wysoka Zręczność jest też potrzebna, aby skutecznie rozwijać takie umiejętności jak Rzucanie, Ślusarstwo, Łucznictwo i przede wszystkim zdolności walki (Uniki oraz Walka Wręcz). Kiedy osiągniesz maksymalną wartość 20, twoja postać sama będzie radziła sobie z całymi chmarami wrogów.

Charyzma – od wysokości tej cechy zależy, jak wielu towarzyszy zechce przyłączyć się do ciebie w trakcie trwania przygody. Zawsze możesz mieć jednego kumpla, ale następni pragną już mieć charyzmatycznego szefa. Musisz mieć co najmniej 9 punktów Charyzmy, aby zechciał przyłączyć się do ciebie silny półogr z tawerny w Shrouded Hills. Bardzo ważne, abyś – opuszczając miasteczko – mógł już korzystać z jego pomocy (zwłaszcza kiedy zdecydujesz się zostać Technologiem).

Siła Woli – tylko obdarzony dużą Siłą Woli Mag może poznać najbardziej skomplikowane i najgroźniejsze zaklęcia. Inne postacie nie muszą tej cechy rozwijać. Im wyższa Siła Woli, tym większa odporność na Zmęczenie.

Inteligencja – nieodzowna dla Technologa, lecz również Mag koniecznie musi ją mieć na bardzo wysokim poziomie. Jeśli bohater dysponuje niską Inteligencją, to w czasie rozmów nie pojawi się duża część dialogów, nie będzie można również wykonać niektórych zadań. Liczba aktywnych czarów jest ściśle uzależniona od Inteligencji postaci.

Kondycja – w przeciwieństwie do większości gier nie decyduje ona o liczbie Punktów Życia, lecz o wytrzymałości bohatera na Zmęczenie, tempie regeneracji sił oraz odporności na trucizny. Dobrą Kondycją musi dysponować przede wszystkim Mag, gdyż inaczej wykończą go jego własne zaklęcia.

Percepcja – przede wszystkim potrzebna postaciom, które zamierzają razić przeciwnika na odległość za pomocą łuków lub broni palnej.

Uroda – każdy mieszkaniec ARCANUM ocenia cię na pierwszy rzut oka (potem jego osąd może się zmienić) i to pierwsze wrażenie jest bardzo ważne. Jeśli jesteś kulawym garbusem ze szramami na twarzy, to nie licz, że ktokolwiek będzie cię entuzjastycznie witał!


W czasie bitew równie skuteczna jest skomplikowana magia elfów, jak i prostacki cios toporem w głowę, zadany przez pólogra

Wojownik, Mag i Technolog

Zastosowane w naszym poradniku podziały na profesje są jedynie umowne. W ARCANUM rozwijasz postać tak, jak sobie tego życzysz. I można sobie wyobrazić, że będziesz uczył bohatera zarówno technologii, jak i magii, chociaż taki dziwaczny mariaż zdecydowanie odradzamy.


Kimkolwiek byś nie był, zawsze będziesz potrzebować pomocy przyjaciół i i nstruktorów



Droga Wojownika

Wojownik to wojownik. Duża Siła i Zręczność, dobry miecz lub topór w garści, umiejętności Uników oraz Walki Wręcz – oto cechy, które pozwolą mu pokonać bez trudu większość wrogów. Musisz pamiętać, że Wojownik będzie walczył oko w oko z przeciwnikiem, a więc powinien mieć sporo Punktów Życia. Oczywiście, nie ulega wątpliwości, że najlepszym Wojownikiem, jakiego można sobie wyobrazić, jest przedstawiciel rasy pół-ogrów. Jednak kiedy grasz, używając postaci Wojownika, tracisz sporo zabawy, gdyż gra ARCANUM zdecydowanie najbardziej interesująca jest dla postaci stosującej technologię.



Rozwój Wojownika

Jak najszybciej osiągnij wysoką Zręczność (najlepiej 20). Możesz sobie pomóc, tworząc Naładowany Pierścień (będzie to wymagało zainwestowania dwóch punktów w Elektrykę, aby poznać stosowny schemat). Naucz się Uników oraz Walki Wręcz.


W świecie ARCANUM dobrzy wojownicy radzą sobie śpiewająco

Najważniejsze cechy i zdolności Wojownika

Siła – jeśli osiągnie 20 punktów, będziesz zadawać ciosy zwalające z nóg najpotężniejszych wrogów.
Zręczność – musisz mieć dużą Zręczność, aby rozwinąć zdolności Uników i Walki Wręcz oraz poruszać się na polu bitwy niczym błyskawica.
Uniki i Walka Wręcz – stuprocentowa celność ataku oraz umiejętność unikania ciosów wrogów muszą być podstawowymi zdolnościami każdego Wojownika.

Przykazania Wojownika

Tylko najlepszy oręż i najlepsza zbroja uratują cię w czasie walki.

Specjalne predyspozycje

Run Away with the Circus. Dzięki wyborowi tej cechy wzrasta twoja Siła (+6), ale spadają Inteligencja (-2), Siła Woli (-3) oraz Percepcja (-1). Jednak tylko ta cecha daje możliwość ustawienia Siły na wysokości 20 już na samym początku gry.

Droga Technologa

Świat ARCANUM jest światem dość prymitywnej jeszcze techniki. Ale Technolog radzi sobie w nim całkiem nieźle. Nie można jednak ukryć, że wybór Drogi Technologa jest zdecydowanie najtrudniejszy z trzech, które opisujemy w niniejszym poradniku. Oczywiście, po uzyskaniu odpowiedniego doświadczenia Technolog będzie radzić sobie świetnie, ale zanim je zdobędzie... Technologiem powinien być, rzecz jasna, krasnolud.

Najważniejsze cechy i zdolności Technologa

Inteligencja – tylko dzięki wysokiej Inteligencji możesz zrozumieć schematy techniczne.
Percepcja – ponieważ Technolog jest w stanie złożyć rewelacyjną broń palną, więc zrozumiałe, iż powinieneś pozwolić mu również na używanie tej broni. Jednak, aby strzał był celny, potrzebna jest odpowiednio wysoka Percepcja.
Broń Palna – Technolog posługujący się pistoletami lub karabinami musi opanować tę zdolność. Jest to o tyle łatwe, że już Doc Roberts w Shrouded Hills może nauczyć cię jej na poziomie Eksperta.



Specjalne predyspozycje

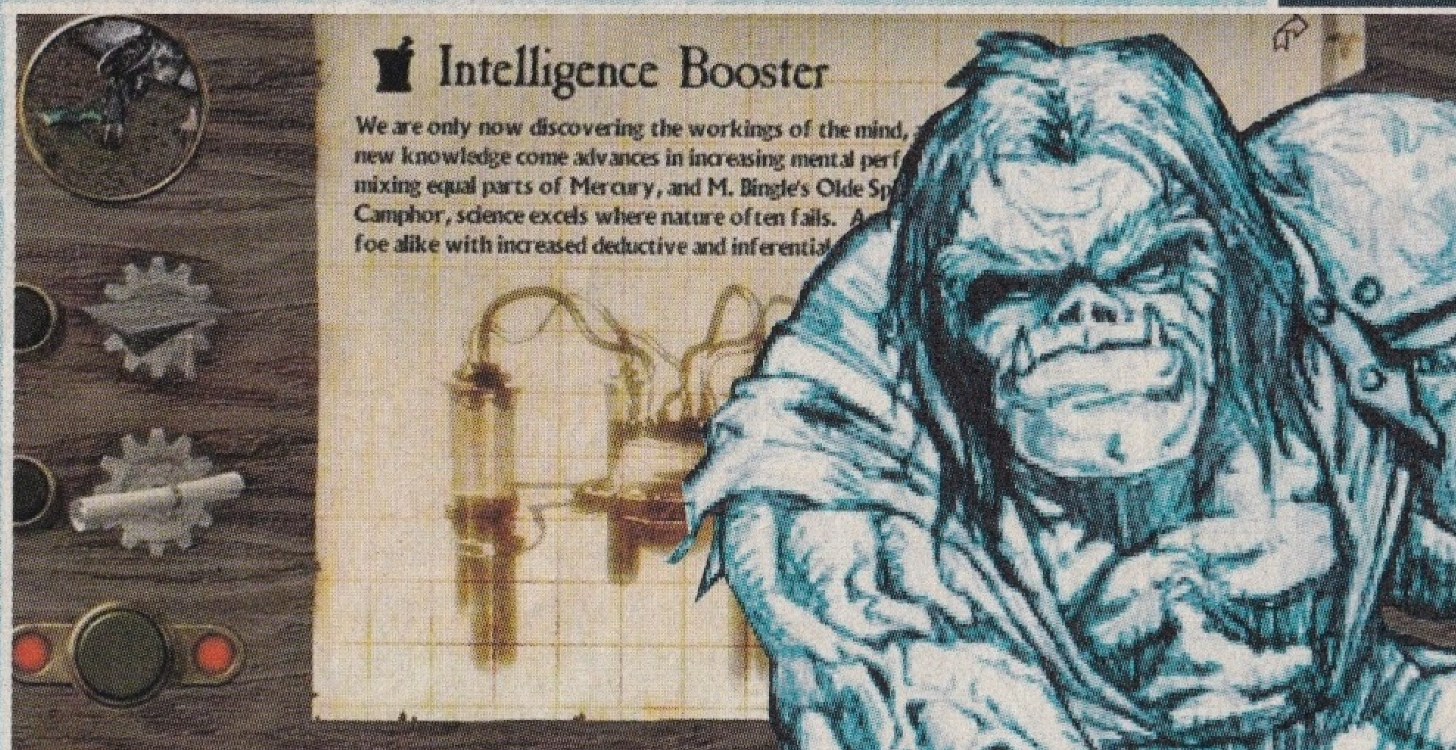
Mirade Operation. Dzięki wyborowi tej cechy otrzymujesz premię do Inteligencji (+3), Charyzmy (+3) oraz Percepcji (+5), tracisz jednak Siłę (-3), Wytrzymałość (-5) i, niestety, Zręczność (-3). Wartość tej ostatniej cechy trzeba będzie jak najszybciej podnieść.

Przykazania Technologa

- Pamiętaj, że żadna magia nie będzie na ciebie działać. Oznacza to, iż nie możesz zostać uleczony za jej pomocą, a co za tym idzie, zaklęciom twego przyjaciela Virgila można powiedzieć pa-pa.
- W sklepach kupuj pergaminy z technicznymi schematami, np. technikę wyrobu pocisków do broni palnej itp. Znajdziesz naprawdę bogaty wybór tych schematów i wiele z nich może się przydać.
- Pamiętaj, że nie wystarcza sama znajomość schematów technicznych, lecz trzeba również dysponować stosownymi częściami oraz odpowiednim poziomem umiejętności w danej dziedzinie.
- Niektóre z przedmiotów, które skonstruujesz, wymagają dostarczania im energii. Musisz więc mieć w ekwipunku odpowiednią ilość baterii!

Rozwój Technologa

Technolog jest postacią, którą bardzo trudno gra się na samym początku. Wymaga on inwestowania punktów w Inteligencję i Zręczność oraz w poszczególne dziedziny techniki. Na początku ucz się Rusznikarstwa. Po opanowaniu schematu Karabinu z Lunetą oraz skonstruowaniu tej broni świat stanie się o wiele prostszy! Naucz się, jak wykonać Naładowany Pierścień, załóż dwie takie błyskotki i obdziel nimi swoich przyjaciół. Rozwiń Percepcję oraz zdolność Broń Palna, gdyż bez tego wystrzeliwane przez ciebie kule będą trafiały Panu Bogu w okno. Poznaj tajniki Kowalstwa, aby przygotować dla przyjaciół znakomitą broń sieczną oraz, potem, świetne pancerze. Dowiedz się, jak skonstruować Spektometr Przepływu Mocy (Elektryka), gdyż bez tego przedmiotu nie poradzisz sobie w miejscach pełnych niebezpiecznych pułapek. Poznaj technikę wyrobu pocisków do broni palnej (schemat można kupić w niektórych sklepach), a naboje będą cię kosztować o wiele mniej.



Dzięki różnym dziwacznym wynalazkom będziesz mógł nawet zwiększyć wartość niektórych cech swego bohatera

Charged Sword

oking for something to spice up the old, trusty sword? Lo urther! By combining a Large Capacitor with a Balanced Sword, cunning warrior can bring the Charged Sword to bear! Each hit of electrical wonder brings forth a veritable fountain of voluminous voltage! Wonderful!

Poznanie właściwych schematów technicznych to jedna z najważniejszych spraw dla Technologa

Droga Maga

W świecie ARCANUM magia pełni ogromną rolę. Do twojej dyspozycji jest całe mnóstwo zaklęć, podzielonych na 12 szkół magicznych. Oczywiście nie jest zbyt łatwo poruszać się po tym skomplikowanym labiryncie czarów. Musisz od razu ustalić pewne priorytety, aby nie poznawać zaklęć, które okażą się mało przydatne lub nawet wcale nieprzydatne.



Specjalne predyspozycje

Only Child. Dzięki wyborowi tej specjalnej cechy wzrasta twoja Siła Woli (aż +6), ale – niestety – znacząco spada Charyzma (-4). Jeśli chcesz mieć przyjaciół, to tę ostatnią cechę należy podnieść.



Cary są takie pikne, prose pana!

Przykazania Maga

- Pamiętaj, że utrzymywanie zaklęć kosztuje. Co 10 sekund trwania zaklęcia pobierana jest odpowiednia (zależna od rodzaju zaklęcia) liczba punktów Zmęczenia. Jeśli punkty Zmęczenia twego bohatera spadną do zera, to upadnie on nieprzytomny na ziemię, a wszystkie zaklęcia przestaną działać.
- Możesz na raz utrzymywać tylko tyle zaklęć, ile masz wolnych miejsc w panelu czarów. Liczba tych miejsc zależy od twojej Inteligencji.
- Większość przedmiotów stworzonych za pomocą technologii nie będzie na ciebie oddziaływać.

Rozwój Maga

Zainwestuj trzy punkty w magię Ognia. Po poznaniu czaru Ognista Kula, poradzisz sobie śpiewająco z większością wrogów (przynajmniej na pierwszych etapach gry). Zainwestuj również trzy punkty w Przyzywanie. Ogr Strażnik, który pojawi się, by ci pomóc, jest bardzo silną postacią. Naucz się czaru Ciało z Powietrza z magicznego kanonu Powietrze. Przed każdą walką zmieniaj postać. Nie możesz wtedy korzystać z żadnych (!) przedmiotów, ale za to twoja odporność na uderzenia jest wręcz ogromna. No i możesz razić wrogów czarami. W stosownej chwili naucz się zaklęć Czasowych aż do momentu, kiedy poznasz zaklęcie Tempus Fugit. Dzięki niemu ty i twoja drużyna będziecie nadnaturalnie szybcy, a wszystkie potwory będą się poruszać jak muchy w smole.

Walka

Podczas zwiedzania świata ARCANUM stoczysz mnóstwo walk. Niektóre będą banalnie łatwe, inne mogą ci przysporzyć sporo kłopotów. W czasie walki otrzymujesz punkty doświadczenia za każdą udaną akcję. Ale, uwaga! Jeśli cios zada któryś z twoich przyjaciół, to twoje punkty doświadczenia nie rosną! Dlatego ważne jest, abyś sam rozprawiał się z wrogami. Jeśli chcesz zarobić sporo punktów doświadczenia, to po prostu wędruj sobie po świecie i walcz ze stworami, które cię napadną.

Pamiętaj, że twoja celność zależy nie tylko od odpowiednich zdolności, ale również od rodzaju oświetlenia. Im gorsza widoczność, tym mniejsze prawdopodobieństwo, iż bohater celnie uderzy.



Czasami masz okazję kupić sobie bezpieczeństwo, dając bandytom łapówkę



Potrzebne rzeczy trzymaj w ekwipunku, a ze zbędnymi gnaj do kupca

Handel

W świecie ARCANUM znajdziesz mnóstwo przydatnych przedmiotów oraz dużo, dużo więcej wszelakiego badziewia, które bezsensownie będzie się pałętać w twoim ekwipunku. Zrozumiałe więc, że niepotrzebne przedmioty należy czym prędzej sprzedać. Jednak nie jest to takie proste, gdyż większość kupców po prostu nie chce skupować pewnych rzeczy. Zauważ też, iż każdy z kupców dysponuje określoną ilością gotówki. Jeśli nie starczy mu pieniędzy, to powie na przykład: „Ta rzecz warta jest 1000, ale ja mogę dać za nią 0". Zrozumiałe więc, że wtedy musisz poszukać innego kontrahenta. Podniesienie umiejętności Targowania do poziomu eksperta (nauczycieli znajdziesz jeszcze w Shrouded Hills) znacznie ułatwi ci życie. Zauważ jednak jeszcze, że ten sam przedmiot można w różnych sklepach sprzedać za inną cenę. Staraj się więc wybrać najlepszą ofertę. Jeśli nie wiesz, czy jakiś przedmiot jeszcze ci się przyda, a nie chcesz dźwigać go ze sobą w ekwipunku, znajdź jakieś sympatyczne miejsce (beczka, skrzynia) i właduj tam cały niepotrzebny bagaż.

Broń

Liczba śmiercionośnych urządzeń, którymi możesz się posługiwać, jest naprawdę gigantyczna. Ale ważne jest nie tylko to, jakie obrażenia zadaje dana broń. Ogromnie ważną cechą jest jej szybkość. Jeśli szybkość ta jest mała, to w skrajnym wypadku nie będziesz mógł w ciągu tury zadać żadnego uderzenia! Jeśli szybkość ta jest jednak duża, a ty dysponujesz sporą Zręcznością, to rozniesiesz swych wrogów na strzępy, zanim zdążą zareagować. Mnóstwo fantastycznych przedmiotów można stworzyć, dysponując umiejętnościami Technologa oraz poznając nowe schematy, które można nabyć w różnych sklepach.



Jeśli chcesz używać broni palnej, warto, aby bohater miał wysoką Percepcję

Przyjaciele

Na samym początku gry przyłączy się do ciebie Virgil. Potem, w Shrouded Hills, możesz zwerbować silnego pół-ogra (wymagana Charyzma co najmniej 9). Liczba towarzyszących ci przyjaciół jest ściśle uzależniona od twojej Charyzmy, ale jeśli postępujesz niezgodnie z zasadami wyznawanymi przez towarzyszy, to mogą cię oni opuścić (na przykład, jeśli zabijasz niewinnych ludzi). Przyjaciołom możesz powierzać ekwipunek, uzbrajać ich i ubierać, ale w żaden sposób nie możesz decydować o rozwoju ich umiejętności. W czasie walki przyjaciele postępują zgodnie ze swym charakterem i również w żaden sposób nie możesz w to ingerować. Natomiast niektórych z towarzyszy możesz prosić o wykonanie pewnych czynności (np. krasnolud Magnus umie konstruować przedmioty).


Ty i twoi przyjaciele możecie poruszać się po ARCANUM, korzystając z kolei lub statków. Jest to bezpieczny sposób podróżowania, ale za to kosztowny

Shrouded Hills w skrócie

Przedstawiamy ci, jak poradzić sobie na pierwszym etapie gry. Dalej przygody będą nie tylko o wiele bardziej skomplikowane, lecz też o wiele bardziej fascynujące!

- Porozmawiaj z konstablem przy studni. Przyjmij zadanie usunięcia bandytów z mostu. Kiedy to zrobisz, wróć po nagrodę.
- Idź do Percivala Toone, który mieszka niedaleko kopalni. Potem wejdź do kopalni, wysłuchaj ducha pani Toone i zabierz dziwny but (z napisem Toone). Zabierz też stamtąd koło zębate.
- Porozmawiaj z kupcem Ristezze, oddaj mu but (nie oddawaj kamery!), a w zamian dowiesz się, skąd pochodzi tajemniczy pierścień, który dostałeś po wypadku sterowca.
- Porozmawiaj z Doc Robertsem i przyjmij zadanie obrony banku. Zabij napastników, którzy starają się go obrabować (akcja się rozpocznie, kiedy porozmawiasz z Robertsem tuż przy drzwiach budynku).
- Idź do sklepu niziołkowego maga. Przyjmij zadanie zniszczenia maszyny. Następnie idź do świątyni, podłóż dynamit pod kontrolkę maszyny (będziesz potrzebował dwóch ładunków). Pamiętaj, aby oddalić się na odpowiednią odległość, bo inaczej wybuch cię zabije. Niestety, musisz zlikwidować strzegącego maszyny krasnoluda. Wykonaj następnie zlecenie maga w mieście Dernholm, a potem pomóż w naprawie maszyny konstablowi (dając mu zębate koło znalezione w kopalni).
- W karczmie znajdź pokój Joachima, przeczytaj znaleziony list i wysłuchaj Virgila. Następną wiadomość od Joachima znajdziesz w Tarant, na stacji telegrafu.
- Również w karczmie porozmawiaj z Jacobem Bensem. Zgódź się na jego plan obrabowania banku i weź szyfr do sejfu. Włam się w nocy, skorzystaj z szyfru i zabierz 500 sztuk złota. Tak jak obiecałeś, możesz się nimi podzielić z Bensem.
- Sprzedająca zioła i eliksiry elfka Gaylin chce, byś odzyskał jej amulet z wygrawerowanym imieniem N'Tala. Amulet znajdziesz u elfa Myrtha, który przebywa w mieście Stillwater.
- Spotkanemu gnomowi, chcącemu zabrać ci pierścień, musisz odmówić. Po zabiciu bandytów strzegących mostu zaatakuje cię również gnom.


Kopalnia w Shrouded Hills jest miejscem w miarę bezpiecznym

Nauczyciele

Atak z Zaskoczenia

Uczeń: Deirdre z Black Root i inni magiczni handlarze, niektórzy strażnicy, a wśród nich Dudley Crosston z Dernholmu.
Ekspert: Mr. Black z Tarant, Mr. Razzia z The Sobbing Onion w Caladonie.
Mistrz: Dr Edmund Craig, przebywający w Roseborough. Trening jest za darmo, ale potem dr Craig próbuje cię zabić.

Broń Palna

Uczeń: Doc Roberts ze Shrouded Hills.
Ekspert: Doc Roberts, Herkemer Ogg z Black Root.
Mistrz: William Thorndop z Ashbury. W zamian należy uratować żonę jego sąsiada.



Aby zdobyć tytuł eksperta w jakiejkolwiek dziedzinie, musisz skorzystać z porad nauczyciela

Hazard

Uczeń: Mr. Langley, odźwierny z Bridesdale Inn w Tarant.
Ekspert: barmani
Mistrz: Gurin Rockhollow, krasnolud przebywający stale w Wellington Gentlemen's Club w Tarant. Aby zdobyć u niego tytuł mistrzowski, trzeba się z nim zmierzyć w długiej grze.

Leczenie

Uczeń: Gaylin ze Shrouded Hills.
Ekspert: Gaylin ze Shrouded Hills.
Mistrz: Kal-N'driel z Quintarry. Obdarzy stopniem mistrzowskim tylko prawą osobę.



Walka nie zawsze będzie prosta, ale pomoże ci zdobyć cenne doświadczenie

Łucznictwo:

Uczeń: strażnicy w Dernholm i w Caladonie.
Ekspert: Kapitanowie w Dernholm i Caladonie.
Mistrz: Keitzel Pierce. Można go spotkać w„Annabelle's Galley", w mieście Black Root, a później w „The Mushroom Inn" w Caladonie. Jednak, aby szkolenie zakończyło się sukcesem, musisz zdobyć łuk, którego Pierce pragnie.

Rozbrajanie pułapek

Uczeń: kowale.
Ekspert: Thrayne Iron Heart z Wheel Clanu, Jason C. Guy z Roseborough Inn, A. Maxwell z Caladonu.
Mistrz: Daniel McPherson z Caladonu. Trzeba przebyć pełen pułapek labirynt.

Otwieranie zamków

Uczeń: wszyscy kowale.
Ekspert: Garret Almstead z Black Root, Adam Maxwell z Caladonu.
Mistrz: J.T. Morgan z więzienia w Caladonie. Należy przyjąć od jego matki (z Roseborough) zadanie dostarczenia narzędzi ślusarskich.

Rzucanie

Uczeń: strażnicy w miastach.
Ekspert: Lianna Per Dar z Dernholm, Theo Brightstart z Ashbury.
Mistrz: Clarissa Shalmo. Odnajdziesz ją w karczmie w Black Root. Jednak musisz zdobyć dla niej unikatową broń – Azram's Star.

Targowanie się

Uczeń: większość sprzedawców w ARCANUM.
Ekspert: barmani.
Mistrz: J. M. Morat. Znajdziesz go w Grant's Tavern w Tarant. W zamian za tytuł prosi o przekazanie na jego osobisty fundusz emerytalny 10 tysięcy sztuk złota.

Uniki

Uczeń: strażnicy w miastach.
Ekspert: Herkemer Ogg z Black Root.
Mistrz: Adkin Chambers ze Stillwater. Jednak w zamian za szkolenie musisz zabić sir Garricka Stouta.



Czasem w zamian za szkolenie musisz wykonać różne dziwne zadania

Walka Wręcz

Uczeń: strażnicy w miastach.
Ekspert: Herkemer Ogg z Black Root.
Mistrz: Sir Garrick Stout z Dernholm. Jednak w zamian za szkolenie musisz skłonić do ślubu z nim lady Druellę.

Wykrywanie Pułapek

Uczeń: strażnicy w miastach.
Ekspert: Herkemer Ogg z Blak Root, Vegard Moltenflow z Wheel Clan.
Mistrz: Frederick T. Fitzgerald, znajdziesz go w Bridesdale Inn w Tarant.

koniec



OPERATION FLASHPOINT
COLD WAR CRISIS

OpF jest bardzo realistycznie opracowaną militarną grą FPP i rządzi się następującymi zasadami. Jedne związane są ze sztuką walki na współczesnym polu bitwy, drugie – z funkcjonowaniem programu.

Wojenne ABC...

Pierwszą podstawową regułą walki, mającą decydujący wpływ na twoje być lub nie być, jest „znajdź przeciwnika, zanim on znajdzie ciebie". Im lepiej orientujesz się w sytuacji, rozmieszczeniu sił wroga i innych zagrożeniach (CKM-y, czołgi), tym trafniej dobierzesz taktykę ataku. Reguła ta ma tym większe znaczenie, im mniejszym wsparciem dysponujesz. Jeżeli operujesz samotnym snajperem, przeciwnik będzie miał trudności ze zlokalizowaniem cię, ale gdy zacznie robić się gorąco – masz mniejsze szanse na przetrwanie, niż gdybyś miał za sobą grupę uzbrojonych kolegów. Pierwszą kwestią jest więc rozeznanie w sytuacji. Poświęć chwilę na rozejrzenie się po okolicy. Znajdź patrole wroga, straże stacjonarne, poznaj rejony ich działania. Zlokalizuj cel, ale zawsze sprawdź, czy po oddaniu strzału będziesz miał wolną drogę ucieczki lub kryjówkę na przeczekanie zagrożenia. Jeżeli operujesz wojakiem z oddziałów specjalnych Black Ops lub Spetznaz i masz zadanie zniszczyć cel przy użyciu „satchel charge" (ładunku o dużej sile), również musisz stosować się do tej reguły. Podkładając ładunek, dobrze jest wybrać opcję zdalnego zapłonu.

Pamiętaj, że ukrycie się w krzakach daje szanse na pozostanie praktycznie niewidzialnym dla przeciwnika. Aby mieć pewność, że podczas wyszukiwania celu nie wychylisz się zza krzaka, przełącz postać w tryb obracania samą głową (gwiazdka na klawiaturze numerycznej). Tak ukryty, możesz mieć pewność, że nie będziesz zauważony, nawet gdy wrogowie przebiegną metr od ciebie.


Podczas ataku lotniczego utrzymuj niski pułap. Będziesz wtedy niewidoczny dla wroga

Zabawa w chowanego

Teraz docierasz do zasady numer 2: „nie bądź nieruchomym celem". Przebywając długo w jednym miejscu, narażasz się na kłopoty, gdyż przeciwnik znający twoją pozycję będzie strzelał aż do skutku. Wtedy najrozsądniej jest wypatrzyć kolejną kryjówkę, do której będziesz mógł dobiec po oddaniu strzału.

Schowanie się za przeszkodą (drzewem itp.) zmniejsza ryzyko zranienia, lecz praktycznie wyklucza prowadzenie ostrzału! Wiedz, że najlepiej strzelać z pozycji leżącej. Większość broni, a tym bardziej karabiny maszynowe (M-60 i RPK), ma dość duży odrzut. Przy takiej broni jak XM-177 i AKSU oraz M-16 i AK-47 rozsądne jest stosowanie ostrzału pojedynczymi nabojami, a nie seriami podbijającymi lufę do góry. Wyjątek może stanowić Heckler & Koch MP-5, będący na wyposażeniu żołnierzy Black Ops. Ta broń ma mniejszy odrzut, ale charakteryzuje się też relatywnie małym zasięgiem.

Oszczędzaj amunicję

Kolejną zasadą jest „kontrolowanie i oszczędzanie stanu amunicji". Najlepiej przeładować magazynek przed każdą większą strzelaniną. Dobrą metodą jest także uzupełnianie zapasów przy ciałach poległych żołnierzy. Można też „przesiąść" się na broń dysponującą większą siłą ognia (np. z M-16 na M-60 czy M-16+M-203). Pamiętaj, że leżące na ziemi skrzynki mogą być źródłem zapasów. Na ciężarówkach piechoty znajdują się skrzynie z amunicją! Po zaopatrzeniu się w wyrzutnię przeciwlotniczą staraj się strzelać w kokpit nadlatującego śmigłowca lub w wirnik. Wtedy masz duże szanse na wyeliminowanie celu.

Najgorzej zapędzić się w bój bez jakiegokolwiek wsparcia. Jednakże nawet podczas ataku w grupie nie jesteś do końca bezpieczny. Poruszając się od jednej do drugiej osłoniętej po-


Trafienie śmigłowca nie zawsze oznacza posłanie go na ziemię, dlatego celuj w kokpit

Wozy bojowe

W takiej puszce piechota jeździ na pole bitwy


APC M-113/M-2

Wygląda niewinnie, lecz nie daj się zwieść pozorom


BMP

Niezwykle groźna broń przeciwlotnicza


ZSU Shilka

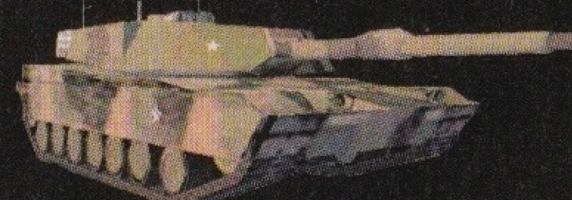
Takie czołgi są na wyposażeniu armii wielu „krajów bandyckich"


T-55

Koń roboczy radzieckich sił pancernych


T-72

Choć nie najnowszy, nadal najsławniejszy czołg amerykański


M1A1 Abrams

To już prawie eksponat muzealny


M-60A2

Wyrzutnia sławna głównie za sprawą Saddama


Mobilny SCUD



Kiedy tylko możesz, celuj w wieżyczkę lub lufę. W ten sposób wyeliminujesz przeciwnika z walki

inne pojazdy ...



Skoda 120

Dobrze znana z własnego podwórka, dziś już „trochę" przestarzała



Skoda Rapid

Model wyścigowy prezentuje się znacznie lepiej...



Traktor

Kto by pomyślał, że traktor może mieć zastosowanie bojowe



Jeep

Tradycyjnie na wyposażeniu armii amerykańskiej



UAZ

I podobny model na usługach przeciwników...



Jeep z M-2 12,7mm

Wersja kabriolet, bardzo przydatna w tropikach



Ciężarówka 5t

Bardzo pakowna, na pewno przyda się na froncie



Ural

Najważniejsze, że jeździ i może dostarczyć amunicję



PS-35V

Elegancka linia, całkiem niezły silnik. Czego chcieć więcej?

zycji, musisz pamiętać o dwóch prawidłach: największym zagrożeniem dla przeciwnika są twoje jednostki opancerzone oraz żołnierze z M-60, więc na nich skupi się ogień wrogów.

Gdy opanujesz powyższe zasady walki w piechocie, dołącz do nich kolejną: „kombinuj, ile się da". Pamiętaj, że atak frontalny na ukrytego wroga daje przewagę jemu, nie tobie. Staraj się szturmować od tyłu lub z flanki. Atakuj cele skupione na innych jednostkach i nie ściągaj ich uwagi na siebie. Dobra pozycja, szybki i pewny atak dadzą ci kolejne cenne sekundy życia na polu bitwy.

Dla zmechanizowanych

Walka wozem bojowym (czołg, APC, BMP) ma wiele zalet, ale i wad. Plusy to duża siła ognia, ukrycie za grubym pancerzem oraz mobilność. Możesz też rozjechać wroga! Zagrożenie stanowią śmigłowce i żołnierze z bronią przeciwpancerną. Te pierwsze atakują szybko i brutalnie, ci drudzy są trudni do namierzenia. Takich wrogów najlepiej niszczy się karabinem maszynowym.

Śmigłowce to trudny do zlokalizowania i zniszczenia przeciwnik, jednakże można sobie z nim poradzić. Atakuj, gdy maszyna wykonuje zawis, zwrot lub leci wprost na ciebie na małej wysokości.

Pamiętaj, że w operacjach nocnych używanie świateł jest niebezpieczne. Oświetlony obiekt doskonale prezentuje się w wizjerze ręcznej wyrzutni rakiet, nie wspominając o noktowizorze. Jeżeli w walce twój pojazd zostanie uszkodzony lub ktoś z załogi będzie ranny, korzystaj z opcji wezwania wsparcia. W zależności od okoliczności na pomoc mogą przybyć pojazdy szpitalne (APC, BMP), ciężarówki z amunicją lub wozy naprawcze.

Staraj się w pierwszej kolejności eliminować obiekty stanowiące największe zagrożenie. Zaliczasz do nich: śmigłowce, M1A1 Abrams, T-80, T-72, M-60 (czołg), BMP, żołnierzy z wyrzutniami rakiet i M-113. Aby atak się udał, korzystaj z możliwości, jakie daje rzeźba terenu. Pamiętaj, że nie musisz całkowicie zniszczyć wrogiego pojazdu – jeśli nie może on prowadzić skutecznego ostrzału, staje się kupą złomu. Z tego względu staraj się strzelać w wieżyczkę.

Zasady walki opancerzonymi, groźnymi śmigłowcami są dość proste. Lataj nisko i szybko, wykorzystując rzeźbę terenu. Postaraj się, aby przeciwnik nie miał czasu na atak. Atakując zza pagórka, wychylaj się tylko na czas oddania salwy. Nad polem walki lataj z dużą prędkością i na niskim pułapie. Gdy zabraknie ci paliwa, uzupełnij je, podlatując do jakiejś stacji benzynowej. Docierając do wzgórza, nie przelatuj nad nim, lecz oblatuj dookoła. Zwiększając pułap, stajesz się doskonałym celem nawet dla odległych dział przeciwlotniczych. Jeżeli nie masz wystarczająco dużo czasu, aby ominąć masywne góry, znajdź na mapie lub wypatrz jakikolwiek przesmyk. Jeśli go nie znajdziesz, po pokonaniu szczytu jak najszybciej zmniejsz wysokość. Podczas ewakuacji piechoty (śmigłowce UH-60, Mi-24, Mi-17) ląduj ostrożnie. Nie zahacz śmigłami o drzewa.

Powyższe rady nie zastąpią ci instynktu i sprytu. To, czy twój bohater przeżyje, czy polegnie, zależy od ciebie. Pamiętaj, że atutem żołnierza jest także rozum.

Tekst: Jacek „Intruder" Śniadecki

Śmigłowce



UH-60 Blackhawk

Sylwetka znana każdemu, kto interesuje się wojskowością



AH-1 Cobra

Jeden z najpopularniejszych śmigłowców amerykańskich



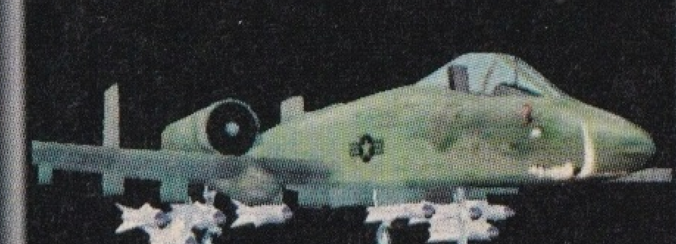
Mi-17 Hip

Może niezbyt szybki, ale za to bardzo groźny



Mi-24 Hind

Ta „maszynka" budzi strach żołnierzy jak żadna inna



A-10 Thunderbolt II

Samolot A-10 zaprojektowano, by niszczył czołgi



Cessna

Raczej nie podejmuj walki ogniowej, lecąc Cessną...





Jemu ta wyrzutnia już się nie przyda. Tobie może uratować życie. Takie są (niestety) prawa buszu...

Szybka pomoc

Mat Hoffman's Pro BMX

Zapauzuj grę, przytrzymaj SHIFT i wpisz poniższe kody:

KODY

S66S – Grube opony

4awd – Poprawiony balans

4w62 – Dodaje osiem minut do końca przejazdu

648w – Odblokowuje teren Burnside

648a – Odblokowuje teren School

648d – Odblokowuje teren Warehouse

648s – Odblokowuje teren Granny

as86wa84 – Cały czas robisz Speciale

466wss – Wynik końcowy pomnożony przez 10

ssw664 – Wynik końcowy podzielony przez 10



Teraz nawet najgorsze triki będą wysoko punktowane. Niech żyją kody!

Pool Of Radiance

Stwórz plik o nazwie **cheats.txt** w katalogu **DATA** znajdującym się w katalogu gry.

Teraz w trakcie gry naciśnij **+** na klawiaturze numerycznej w celu dodania swojej drużynie nieco punktów doświadczenia.



Return To Castle Wolfenstein

Oto kilka trików z poziomu konsoli. Aby je uaktywnić naciśnij ~

Wpisz **/cmdlist**, aby pokazać listę wszystkich komend.

Wpisz **/name xxx**, gdzie **xxx** to ciąg dowolnych znaków, aby zmienić swoją ksywkę. Jeśli tylko chcesz, możesz użyć w nazwie kolorów, wpisując **^x** (gdzie **x** to liczba od 1 do 9).

KODY

Lista kolorów:

1 – czerwony
2 – zielony
3 - żółty
4 – niebieski
5 – jasny niebieski
6 – różowy
7 – biały
8 – czarny
9 – czerwony

Dla sprawdzenia wpisz np. **/name ^8K^4r^5o^7o^5g^4e^8r** lub **/name ^9P^6a^3c^2e^6k**

w efekcie otrzymasz Kroger lub Pacek

KODY

/reconnect – przeładowuje połączenie z serwerem

/kill – samobójstwo

/quit – wyjście z gry

/serverinfo – status serwera na którym grasz

/toggle cg_drawcompass – włącza i wyłącza kompas

/toggle cg_draw2d – włącza i wyłącza HUD

/toggle cg_drawfps – pokazuje aktualną ilość klatek na sekundę

/toggle cg_drawtimer – pokazuje pozostały czas gry

/toggle cg_gibs – ustawia poziom brutalności



Ciekawe, co ta pani robi dziś wieczorem. Może da się z nią umówić...

KODY

Komendy dla administratora gry:

/map restart – reset gry

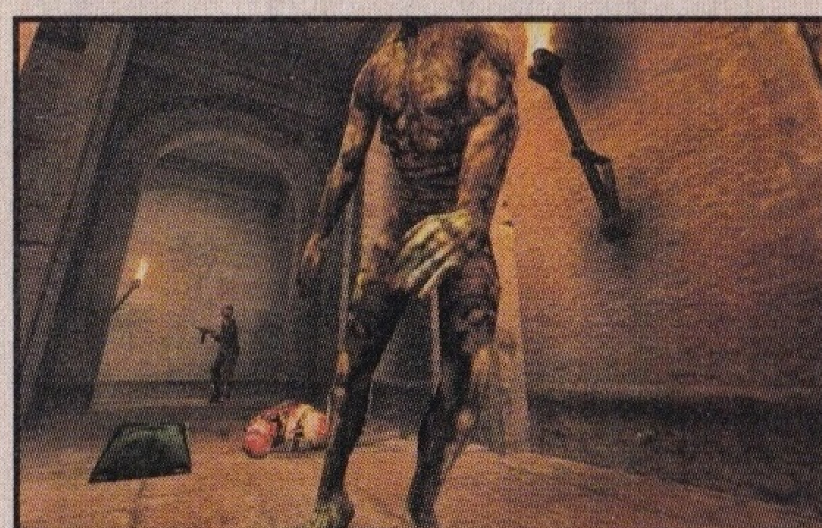
/sv_maxclients xx – xx to maksymalna liczba graczy na serwerze

/timelimit xx – xx to liczba minut gry

/kick xx – wyrzuca z serwera gracza o nazwie xx

/g_friendlyFire x – pozwala zadecydować, czy można zabijać własnych żołnierzy; w miejsce x wstaw 1 dla „tak" i 0 dla „nie"

/g_warmup xx – xx to czas rozgrzewki przed każdą rundą



Zabawa w Wolfenstein to nie przelewki. Przyda się więc garść kodów



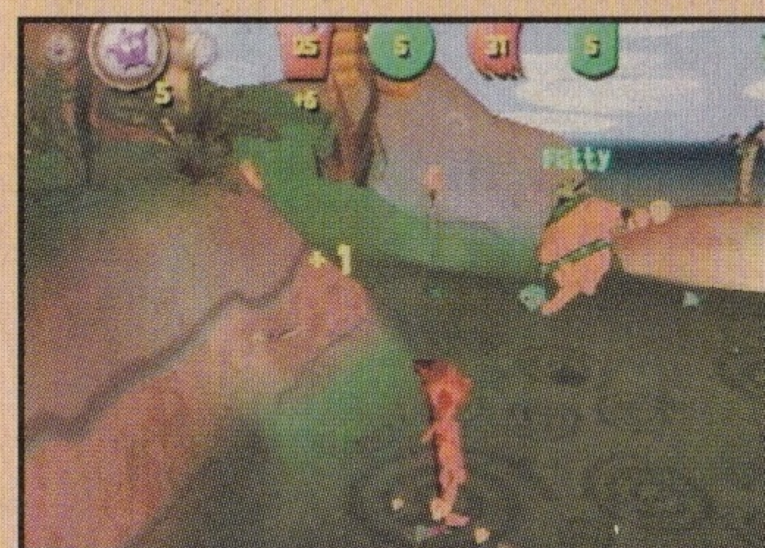
Czyżby kilka trików multiplayerowych? Niestety, tutaj nie można oszukiwać!

OOGA BOOGA DREAMCAST

Wpisz podczas gry poniższe kody, a uzyskasz dostęp do określonych czarów i zdarzeń:

KABOOM – Mine Spell
STORMYWEATHER – Lightning Cloud Spell
KILOWATTS – Lightning Bolt Spell
STRIKEAMATCH – Fireball Spell
DODGETHIS – Homing Head Spell
BLOWHARD – Tornado Spell
HEIGHTCHALLENGED – Odblokowuje Dwarf
WAREZWRONG – Odblokowuje Pirate
AHOUSEDIVIDED – Odblokowuje Abe
DOTHEHUSTLE – Odblokowuje Discodude
SECRETIDENTITY – Udostępnia Superguy
BLARNEYSTONE – Udostępnia Leprechaun
SALMONMOUSE – Odkrywa Death
PORKCHOP – Boars
AVIARY - Birds
IDOLATRY – Tikis
SADDLEUP – Tryb Boar Rodeo
TRICKSHOT – Tryb Boar Polo
ICHEAT – Level 2
THEREFOREIAM – Level 3
SOVERYVERY – Level 4
WEAKANDSAD – Level 5





Jak zbudowany jest SKANER

Skaner płaski to stosunkowo proste urządzenie komputerowe, w którym oprócz części mechanicznych jest bardzo niewiele elektroniki. Najważniejsze są elementy optyczne, które decydują o jakości skanowanych dokumentów

Szyba

● Szklana tafla znajduje się w każdym skanerze. To tutaj kładziesz wszystkie materiały, które masz zamiar zeskanować. Pamiętaj, aby odpowiednio ustawić rysunek, czyli zadrukowaną stroną do dołu.

● Bardzo ważne jest również utrzymywanie szyby w należytej czystości. Jakiekolwiek zabrudzenia będą automatycznie wpływać na pogorszenie jakości skanów.

Źródło światła

● Każdy skaner musi mieć źródło światła. Zazwyczaj jest nim lampa fluorescencyjna zawierająca tzw. zimną katodę, która porusza się pod powierzchnią szyby i emituje białe światło.

● Światło odbija się od powierzchni skanowanego rysunku i trafia na lustro, które przekazuje je dalej do soczewki.

● Kolory uzyskuje się poprzez mieszanie trzech barw składowych RGB (czerwony, zielony, niebieski). Przetwornik CCD zawiera trzy filtry, po jednym dla każdego koloru składowego.

● Niektóre starsze skanery mogły podczas jednego przebiegu głowicy rozpoznać tylko jeden kolor. W takich rozwiązaniach, aby uzyskać kolorowe skany, należało poczekać, aż dokument zostanie „przeczytany" aż trzy razy.

● Spotykane dzisiaj modele potrafią od razu rozpoznać trzy kolory podczas jednego przebiegu głowicy, dlatego nazywa się je jednoprzebiegowymi.

Lustro

● Do prowadnicy skanera przymocowany jest system luster kierujących sygnał świetlny do soczewki. Lustra są dosyć ciężkie, więc każdy skaner typu CCD musi mieć dobry silnik do przesuwania całego układu optycznego. Wszelkie nieprawidłowości w pracy silnika wpływają na jakość skanowanych dokumentów.

Soczewka

● Ta cześć odpowiada za skupianie światła i przesyłanie go do elementów CCD. Soczewka skanera działa podobnie jak obiektyw aparatu. Pomniejsza ona cały obraz i dostosowuje do wymiaru matrycy, tak jak obiektyw dostosowuje obraz do wymiarów kliszy. Bardzo ważna jest jakość soczewki i dbanie o jej czystość.

CCD i CIS

● Dzisiejsze skanery mogą być wyposażone w dwa rodzaje przetworników: CCD (Charge Coupled Device) i CIS (Contact Image Sensor). Zamieniają one sygnał świetlny na elektryczny, które konwertowane są przez układ ADC (Analog-Digital Converter) na postać binarną, czyli możliwą do zrozumienia dla komputera.

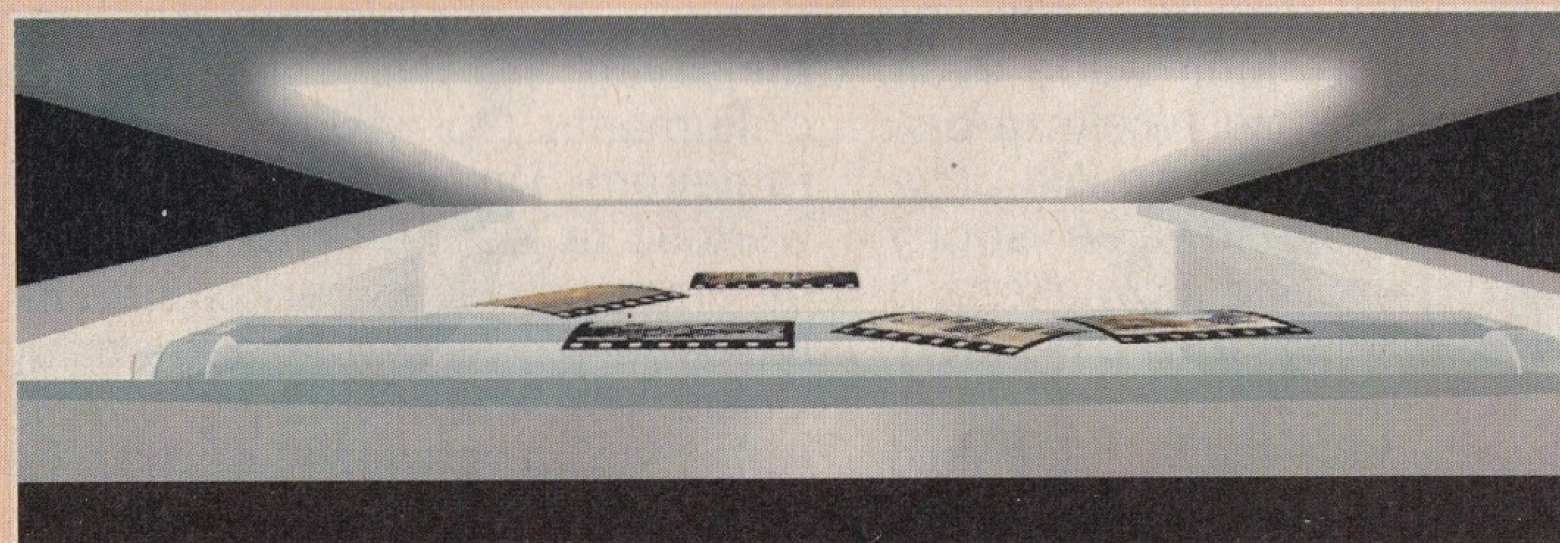
● Układ CCD do prawidłowego funkcjonowania potrzebuje dodatkowo systemu luster i soczewek.

● Układy CIS zawierają zintegrowany układ optyczny i nie potrzebują żadnych dodatkowych elementów. Jednak ta technologia jest na początku swej drogi i jakość skanów uzyskiwana z takich urządzeń jest dla wielu niezadowalająca.

● Układ CCD składa się z matrycy z elementami światłoczułymi, które pod wpływam światła wytwarzają prąd. Światło pada pod różnym kątem, co daje możliwość rozróżniania intensywności kolorów.

● Bardzo ważnym parametrem skanera jest jego rozdzielczość podawana w dpi (dots per inch – punkty na cal). Skaner o rozdzielczości 600 dpi wyposażony jest w element CCD składający się z blisko 5000 elementów.

Skanowanie klisz i slajdów



● Niektóre skanery płaskie umożliwiają skanowanie nie tylko materiałów papierowych, lecz także klisz i slajdów (materiały transparentne).

● Stosowane dodatki można podzielić na dwie grupy: stacjonarne z nieruchomym źródłem światła oraz z ruchomą lampą.

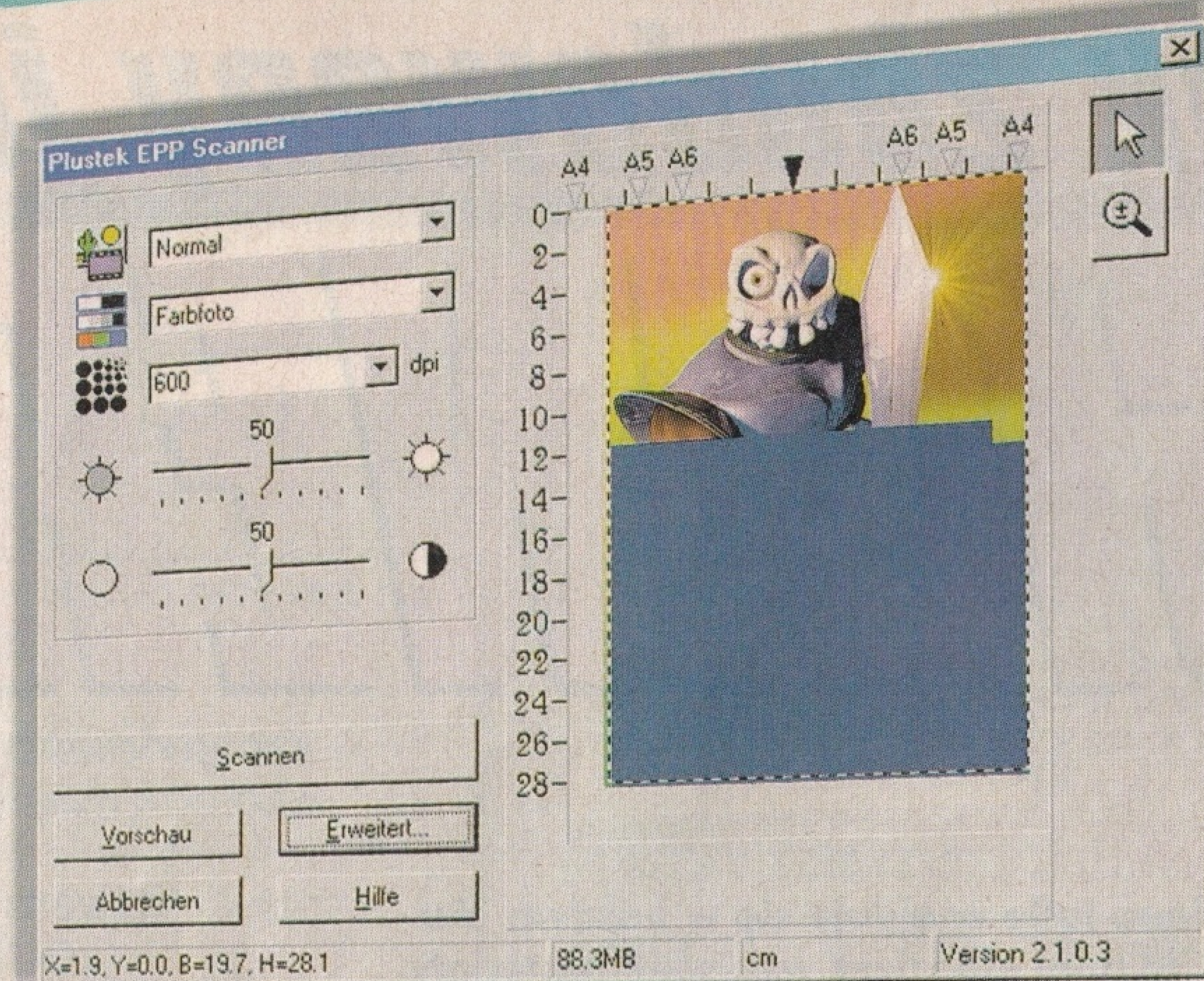
● Pierwsze rozwiązanie nie pozbawione jest wad, ponieważ trzeba bardzo uważać, żeby do wnętrza skanera nie dostało się niepotrzebne światło, które powodowałoby znaczne obniżenie jakości skanów. Do tego celu stosuje się specjalne maskownice.

● Lepszym rozwiązaniem jest zastosowanie przystawki z ruchomym źródłem światła, która pozwala na uzyskanie bardzo dobrych efektów.

● Jednak nie ma co się łudzić, że taka przystawka może zastąpić specjalne urządzenie wykorzystywane wyłącznie do skanowania klisz i slajdów.

Tekst: Alexander Winciorek; Rys. H. Kołodziejczyk

Skaner to urządzenie, które warto mieć na wyposażeniu. Przydaje się podczas profesjonalnej obróbki zdjęć, jak i do skanowania szkolnych notatek



Jaki kupić SKANER?

CLICK! AKCJA! W tym numerze CLICKA! możecie wygrać AŻ dwa skanery – MUSTEK ufundowany przez firmę VERACOMP oraz MICROTEK ufundowany przez firmę CONNECT. Szczegóły dotyczące konkursu znajdziecie na str.66

Skanery to ostatnio bardzo popularne urządzenia. Wciąż spadające ceny zachęcają do zakupów. Kiedyś dobry skaner stanowił wydatek rzędu 1000 – 1500 złotych. Dzisiaj całkiem przyzwoite urządzenie, które znakomicie sprawdzi się w domowych zastosowaniach, kosztuje około 400 złotych. W tym artykule postaramy się przybliżyć ci najważniejsze elementy, jakie składają się na dobry skaner. Znajomość tych parametrów powinna pomóc ci podczas podejmowania decyzji o zakupie konkretnego modelu.

Magia wielkich liczb

Podstawowym parametrem, jakim handlowcy zachęcają potencjalnych klientów do zakupu, jest rozdzielczość skanera, podawana w dpi (dots per inch – punkty na cal). Zasada jest prosta, im większa rozdzielczość, tym lepiej. Dzięki temu dokument może być zeskanowany z większą dokładnością. Jednak rozdzielczość rozdzielczości nierówna. Każde urządzenie może mieć bowiem dwie rozdzielczości. Pierwsza to rozdzielczość optyczna, która ograniczona jest parametrami elementu CCD. Druga to rozdzielczość interpolowana, generowana przez specjalne oprogramowanie.

Dużo ważniejsza jest oczywiście rozdzielczość optyczna, która w zdecydowanym stopniu wpływa na jakość skanów. Jeśli twój skaner ma rozdzielczość optyczną 600 dpi to znaczy, że CCD ma na jednym calu 600 elementów światłoczułych. Jednak 600 dpi nie brzmi tak dobrze jak 19200 dpi. Jak to możliwe? Otóż w grę wchodzi tu wspomniana wyżej interpolacja, która polega na powielaniu sąsiednich pikseli przez specjalne oprogramowanie. Program analizuje kolor poszczególnych pikseli i obudowuje je kolejnymi pikselami, które najlepiej pasują do wzorca. Za dobieranie pikseli odpowiedzialny jest specjalny algorytm interpolacji, który może polepszyć lub pogorszyć jakość obrazu. Doświadczenie pokazuje, że interpolacja sprawdza się najlepiej przy dokumentach czarno-białych, natomiast przy większej ilości kolorów interpolacja może przynieść efekty przeciwne do zamierzonych. Inną wadę interpolacji stanowi to, że zwiększa ona znacząco rozmiary plików. Na przykład, podczas skanowania strony A4 z rozdzielczością powiększoną do 4000 dpi, otrzymasz plik, który zajmie około 4 GB.

Specjaliści od reklamy skrzętnie wykorzystują kolosalne różnice między wartością rozdzielczości optycznej a interpolowanej. Kuszą tym samym niedoświadczonych użytkowników ogromną rozdzielczością interpolowaną, która wcale nie odzwierciedla rzeczywistej jakości skanera.

Sama rozdzielczość to nie wszystko. Innym bardzo ważnym parametrem jest zakres gęstości optycznej, który odpowiada za prawidłowe oddawanie najjaśniejszych i najciemniejszych części skanowanego dokumentu. Opisywana jest ona parametrami Dmin i Dmax. Niestety, wartość ta jest notorycznie pomijana przez producentów i próżno szukać jej w wielu instrukcjach obsługi. Chlubnym wyjątkiem jest tu firma Agfa, która zawsze podaje ten parametr.

Mustek z serii Be@rPaw
(obok model 1200TA) łatwo rozpoznać dzięki charakterystycznej „łapie". Autoryzowanym dystrybutorem firmy Mustek jest w Polsce VERACOMP – www.veracomp.pl, www.mustek.com.pl

Microtek 3800
to jeden z popularniejszych w tej chwili modeli. Autoryzowanym przedstawicielem jest firma CONNECT – www.connect.pl

Co kupić i za ile?

Na rynku jest wiele firm oferujących dobre urządzenia po przystępnej cenie. Oto zestawienie najpopularniejszych modeli. Dla wygody podzieliliśmy je na trzy kategorie.

Dla oszczędnych

Skanery z tej grupy nie są ani najszybsze, ani nie powalają na kolana jakością skanowanych obrazów. Jednak świetnie nadają się do przygotowania domowego archiwum zdjęć oraz do rozpoznawania tekstu.

Warto kupić:

- HEWLETT-PACKARD SCAN JET 2200C (390 zł)
- MICROTEK ScanMaker 3600 (340 zł)
- MUSTEK SCANEXPRESS 600 CU (270 zł)
- PLUSTEK OPTIC PRO 1248U (330 zł)

Dla wymagających

Te skanery to urządzenia o bardzo dobrych parametrach optycznych, zaopatrzone w szybkie łącza i dobre oprogramowanie. Za pomocą tych skanerów można przygotować zdjęcie do wydruku lub profesjonalną prezentację.

Warto kupić:

- Agfa SnapScan E40 (660 zł)
- MUSTEK BearPaw 1200TA (500 zł)
- MICROTEK ScanMaker 4600 (780 zł)
- HEWLETT-PACKARD SCAN JET 4400C (550 zł)

Dla profesjonalistów

Tymi skanerami powinni zainteresować się ludzie zawodowo zajmujący się obróbką zdjęć lub zamożni amatorzy, którzy chcą mięć na biurku bardzo dobry produkt spełniający najwyższe wymagania.

Warto kupić:

- MICROTEK ScanMaker X12 USL (1460 zł)
- HEWLETT-PACKARD SCAN JET 5490C (1790 zł)
- EPSON PERFECTION 1640SU PHOTO (1780 zł)

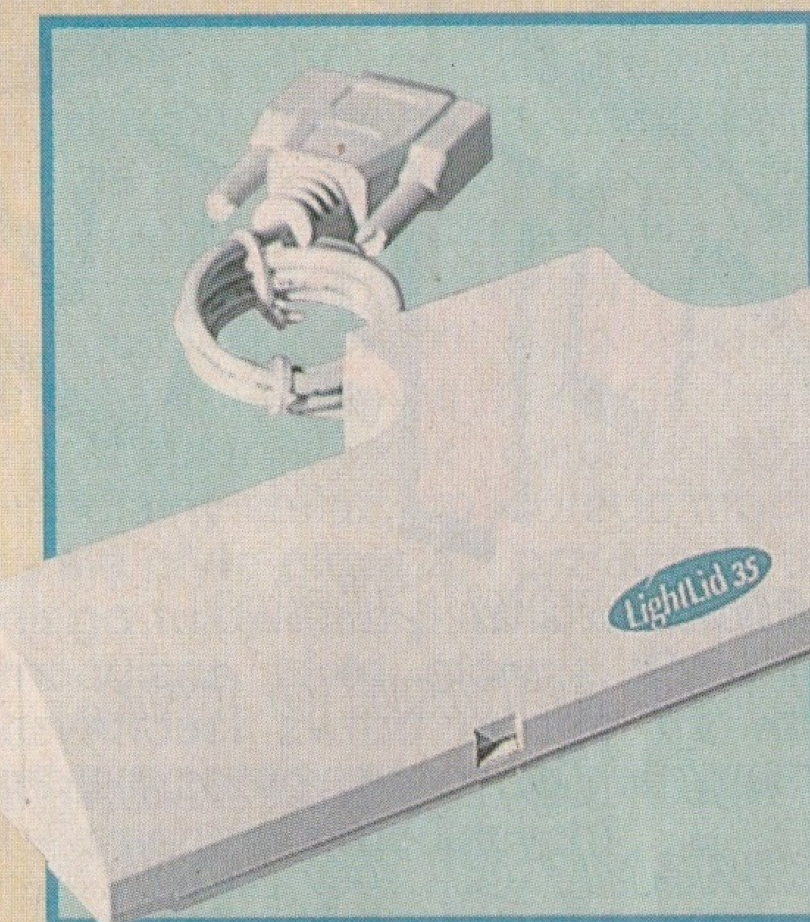
Inną magiczna liczbą, którą można spotkać na pudełku od skanera, jest liczba bitów, w jakiej kodowane są skanowane obrazki. Typowa wielkość to 24 bity. Jednak nie należą do rzadkości również skanery 48-bitowe. Teoretycznie skaner o większej ilości bitów powinien wierniej oddawać oryginalne dokumenty. Nic bardziej mylnego. Najważniejsza jest jakość danych, którymi się te bity zapełni.

Jak podłączyć?

Obecnie produkowane skanery mogą być połączone z komputerem aż na cztery sposoby. Przy podejmowaniu decyzji, jakie podłączenie wybrać, należy odpowiedzieć sobie na pytanie – do czego będę używał skanera? W zależności od tego masz do wyboru następujące opcje.

Skanery podłączone za pomocą LPT lub USB przeznaczone są dla użytkowników domowych, którym nie zależy szczególnie na szybkości. Interfejs LPT to rozwiązanie najwolniejsze i coraz rzadziej stosowane, które stępuje pola nowszemu i szybszemu interfejsowi USB.

Profesjonalne urządzenia połączone są za pomocą niemłodego, ale bardzo szybkiego interfejsu SCSI lub stosunkowo nowego, lecz niezbyt popularnego FireWire. Te rozwiązania są bardzo szybkie, ale ich mankamentem jest wysoka cena. Jednak dla osób, które nie mogą sobie pozwolić na długie czekanie zanim obrazek znajdzie się w komputerze, okazują się to jedynie słuszne rozwiązania.



Nie tylko papier!

Dla wielu modeli skanerów oferowane są specjalne przystawki do skanowania slajdów

Z braku lepszej nazwy

Podczas kupowania skanera oprócz parametrów samego urządzenia równie ważne jest dołączone do niego oprogramowanie i sterowniki. Standard wymiany informacji między skanerem a aplikacjami graficznymi z braku chwytliwej nazwy został dowcipnie nazwany TWAIN, czyli Technology Without An Interesting Name (Technologia bez interesującej nazwy). Niemniej, mimo niezbyt poważnej nazwy, sterowniki TWAIN to bardzo istotny zbiór oprogramowania, bez którego skanowanie w ogóle nie byłoby możliwe.

Sterowniki te zróżnicowane są stosownie do stopnia zaawansowania użytkownika. Dla najbardziej wymagających są bardzo rozbudowane interfejsy z dziesiątkami różnych ustawień. Dla mniej wymagających producenci przygotowują kilka gotowych szablonów, za pomocą których z łatwością można skanować szybko z zachowaniem przyzwoitej jakości.

Najbardziej zaawansowaną aplikacją do skanowania jest w tej chwili Silverfast (http://www.laser-soft.krakow.pl/silverfast.php), który nawet w swojej najprostszej wersji jest bardziej rozbudowany niż najlepsze aplikacje dostarczane przez producentów skanerów.

Po co przepisywać?

Skanery nie służą wyłącznie do przenoszenia obrazków i zdjęć do komputera. Bardzo przydatna jest również technologia OCR (Optical Character Recognition), która służy do rozpoznawania tekstu ze skanowanych dokumentów. Dzięki temu nie musisz już godzinami przepisywać fragmentów z książek ani innych tekstów.

Aby w pełni cieszyć się możliwościami OCR należy zaopatrzyć się w odpowiedni program. Te najlepsze, takie jak ABBYY FineReader oraz Recognita, poradzą sobie nawet z niewyraźnym i niekompletnym tekstem. Programy te potrafią również w niektórych przypadkach rozpoznawać pismo odręczne, a na dodatek nauczyć się, na przykład, twojego charakteru pisma.

Oprogramowanie do zczytywania tekstu dołączane jest do większości nowych skanerów. Jednak są to zazwyczaj starsze wersje programów, które swoją funkcjonalnością i możliwościami odbiegają od najnowszych wersji.

Słowniczek:

ADC (Analog-to-Digital Converter) – „przejmuje" prąd elektryczny wyprodukowany przez CCD i zamienia go na postać zero-jedynkową, zrozumiałą dla komputerów

CCD (Charge Coupled Device) – jeden z najważniejszych komponentów skanera. Przechwytuje światło odbite od dokumentu i zamienia je na prąd elektryczny

CIS – to technika analizy obrazu wykorzystywana w niektórych skanerach. Jej zaletami są stosunkowo niski koszt produkcji układów skanujących, niski pobór energii elektrycznej oraz niewielkie rozmiary samego urządzenia

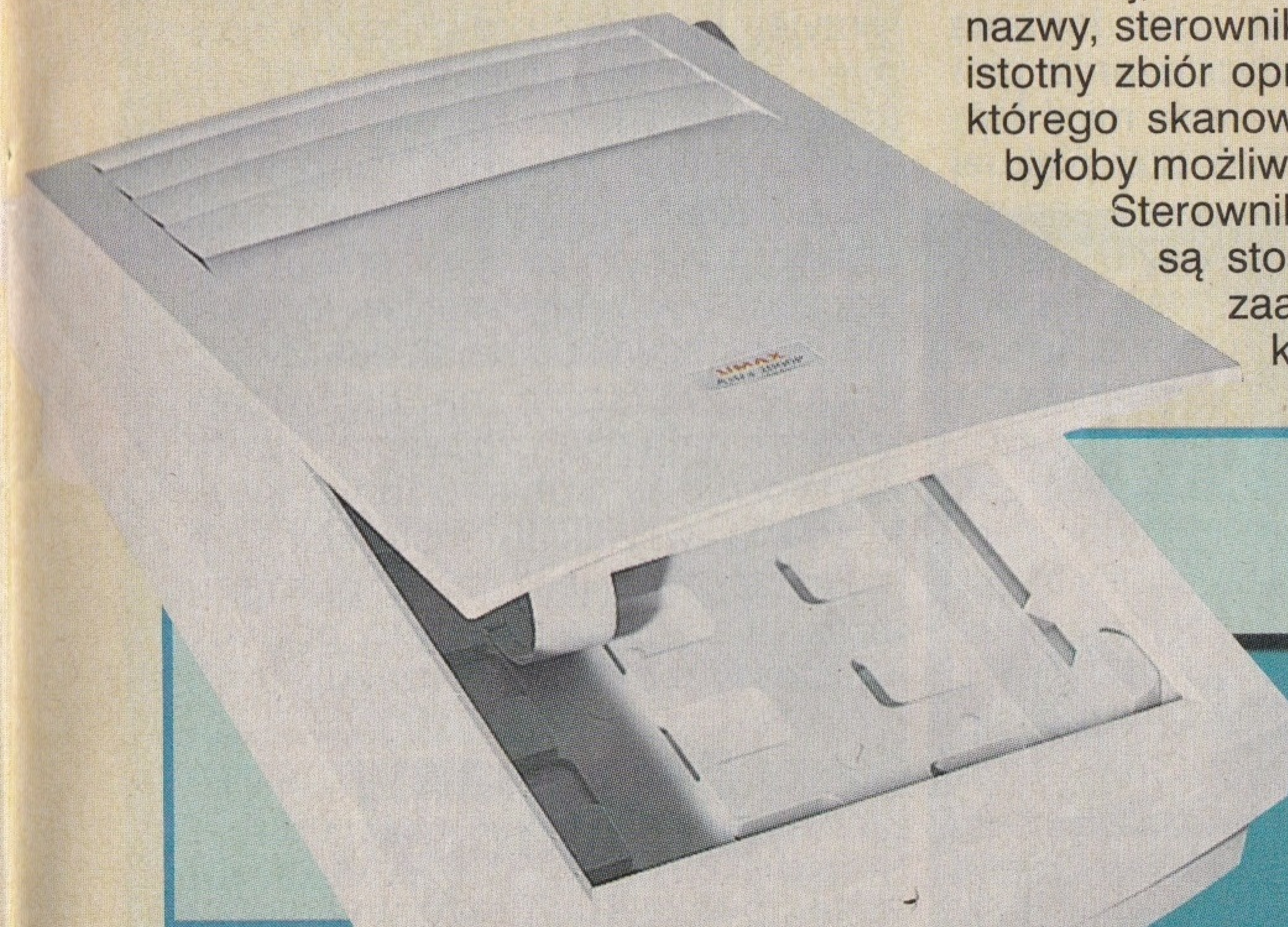
FireWire (IEEE 1394) – interfejs do podłączania różnych urządzeń zewnętrznych. Standard ten umożliwia transmisję danych z szybkością nawet 400 MB/s

OCR (Optical Character Recognition) – technologia umożliwiająca rozpoznanie tekstu w zeskanowanym dokumencie i zamienienie go na postać umożliwiającą dalszą edycję

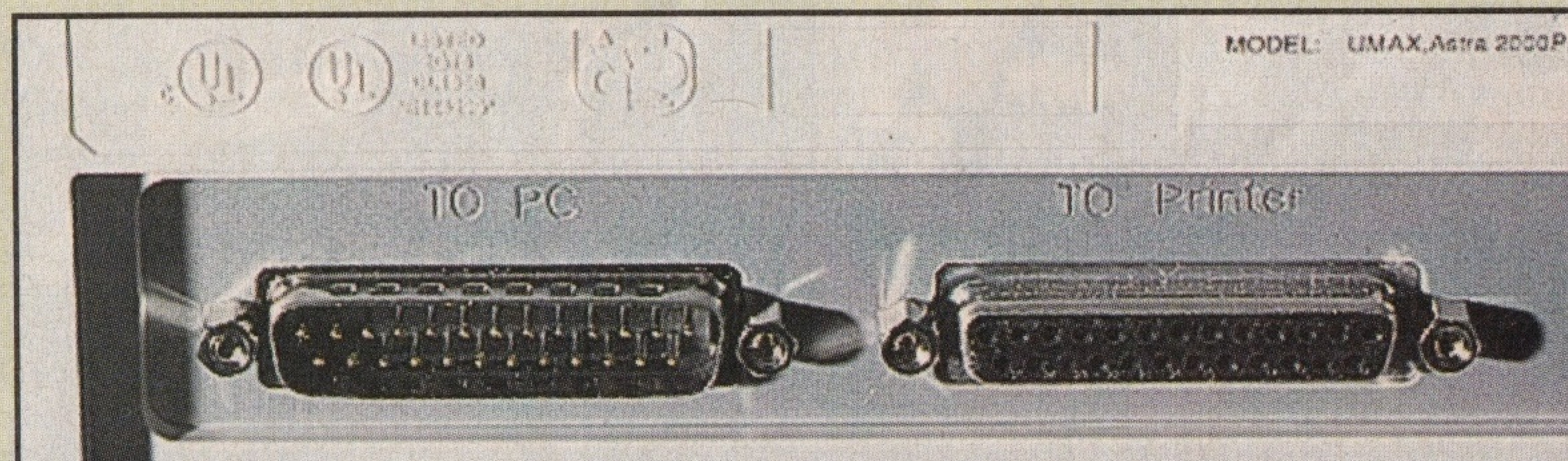
LPT – port równoległy, można do niego podłączyć drukarkę lub skaner

SCSI (Small Computer System Interface) – port najczęściej montowany w komputerze jako osobna karta rozszerzeń. Można do niego podłączyć do ośmiu urządzeń zewnętrznych

USB (Universal Serial Bus) – szybki port szeregowy. Pozwala na łatwe i szybkie podłączenie urządzeń zewnętrznych takich jak skanery, klawiatury, myszy, modemy itp.



Najprostsze, choć w zupełności wystarczające do domowych zastosowań, skanery można kupić już za około 350 zł

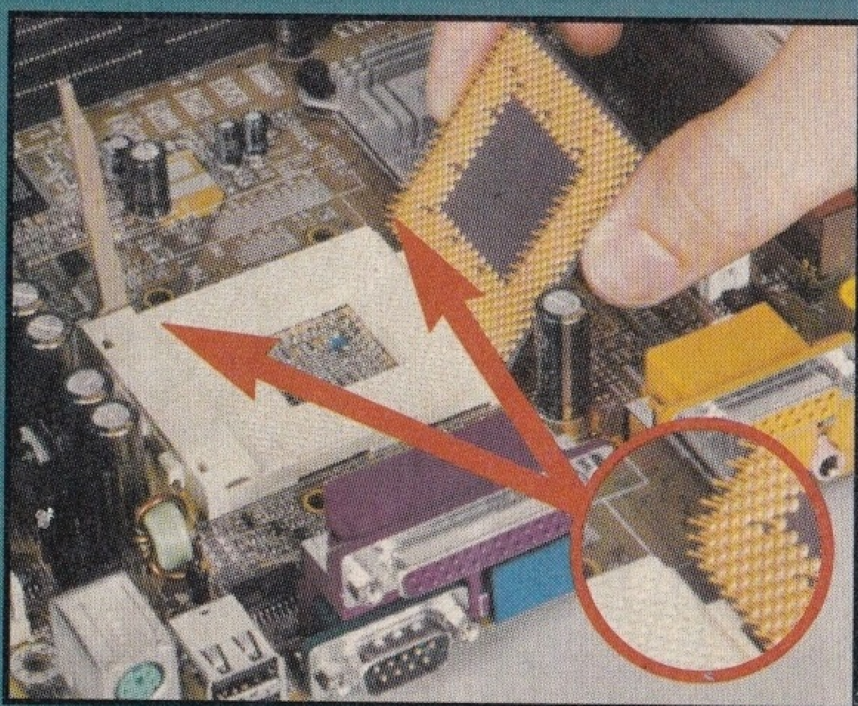


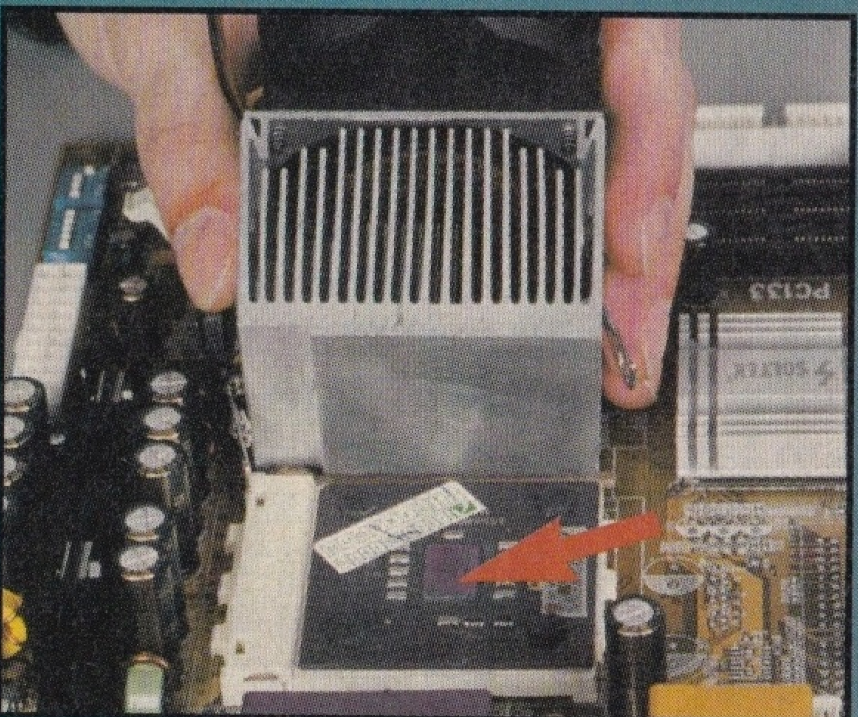
Prawie wszystkie skanery mają dwa złącza: jednym łączysz urządzenie z komputerem, drugim podłączasz drukarkę. Dzięki temu nie musisz ciągle przekładać kabli

Tekst: Alexander Winciorek; Zdjęcia: Microtek, Mustek

Składamy komputer

Płyta główna


Umieszczając procesor, zwróć uwagę na ułożenie nóżek (ścięty róg obudowy musi odpowiednio pasować do podstawki)


Ważne jest także prawidłowe zamocowanie radiatora. W miejscu oznaczonym strzałką umieść odrobinę pasty silikonowej

W jednym z poprzednich numerów Clicka (nr 20/01) mogłeś przeczytać artykuł o tym, jakie elementy najlepiej kupić do wymarzonego komputera. Tym razem powiemy ci, co zrobić, aby zakupione przez ciebie części połączyć w działającą całość

Zasadniczo wyróżniamy dwie metody składania peceów. Pierwsza jest następująca: wrzucasz części do obudowy i potrząsasz tak długo, aż wszystko samo złoży się w twój upragniony komputer. Metoda prosta, ale – jak dowodzą ostatnie badania naukowe – niezbyt skuteczna. Nie trzeba dodawać, że proces ten trwałby na tyle długo (kto potrafi, niech policzy sobie rachunek prawdopodobieństwa), że otrzymany po latach potrząsania komputer byłby mocno przestarzały.

Druga metoda jest trochę trudniejsza, ale – jak dowodzą najnowsze badania naukowe – skuteczność jej jest dużo większa. Metoda polega na przeczytaniu instrukcji obsługi do wszystkich części, a następnie własnoręcznym powkładaniu ich na właściwe miejsca. Wybór metody pozostawiamy tobie. My jednak skupimy się na tej drugiej, ponieważ na przetestowanie pierwszej nie starczyło nam w redakcji czasu.

Przygotowania

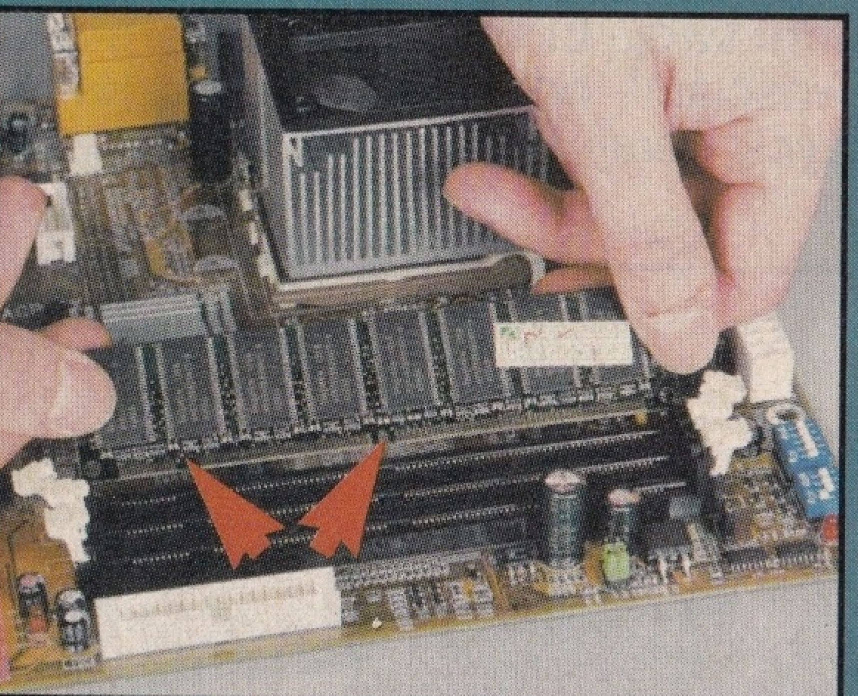
Składanie komputera należy rozpocząć od przygotowania odpowiednich narzędzi. Na szczęście nie potrzeba ich zbyt dużo. Wystarczy dobry śrubokręt, tzw. gwiazdka lub krzyżak, śrubokręt płaski (polecamy szczególnie taki z namagnesowaną końcówką, do łapania śrubek), małe szczypce oraz pinceta. Tę ostatnią powinna mieć któraś z przedstawicielek płci pięknej mieszkająca w twoim domu. W żadnym wypadku nie używaj do montażu młotka ani innych ciężkich narzędzi. Osobom bardziej nerwowym proponujemy je zawczasu skrzętnie ukryć.

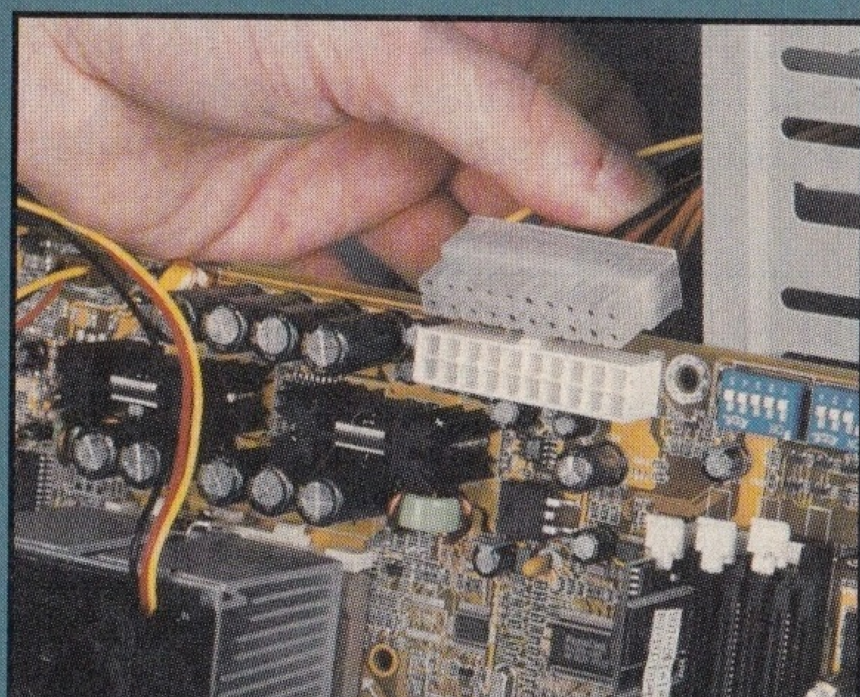
Przed rozpoczęciem montażu wyjmij części z pudełek i sprawdź, czy na pewno masz wszystko, co jest potrzebne. Komputer w wersji minimalnej (takiej, jaką będziemy składali) zbudowany jest z: obudowy, płyty głównej, procesora, wentylatora z radiatorem do chłodzenia procesora, pamięci RAM, karty graficznej, dysku twardego, stacji dyskietek, czytnika DVD (lub CD), klawiatury, myszki i monitora. Są to części niezbędne do zbudowania poprawnie działającego peceta. Dodatkowymi elementami, jakie mogą znaleźć się w twoim komputerze, są: karta dźwiękowa z głośnikami zewnętrznymi, karta sieciowa i/lub modem.

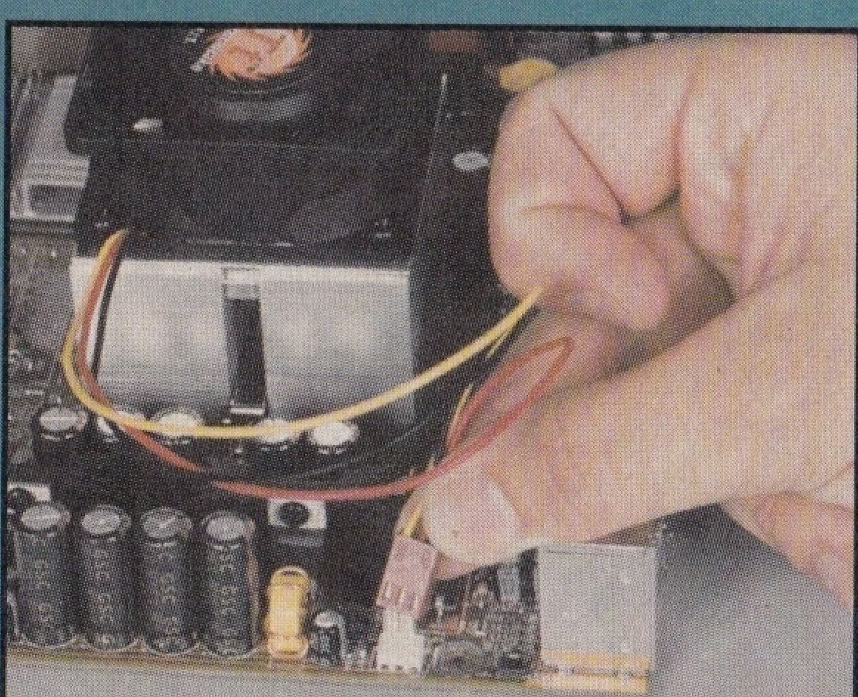
Zanim zaczniesz składanie, musisz przebrnąć przez najmniej przyjemną część pracy, czyli czytanie instrukcji obsługi. Jest to bardzo ważne, szczególnie w przypadku płyty głównej. Unikniesz dzięki temu kłopotów związanych z ewentualnym uszkodzeniem poszczególnych elementów lub ich nieprawidłowym działaniem. Zwróć uwagę zwłaszcza na ustawienia zworek napięcia procesora. Warto wytworzyć w sobie dobry nawyk czytania wszelkich instrukcji, nie tylko sprzętu, lecz także oprogramowania – taka praktyka pozwoli ci zaoszczędzić wiele czasu!

Zaczynamy od obudowy

Na początku przygotowujemy obudowę do zamontowania płyty głównej i innych części. Ważnym

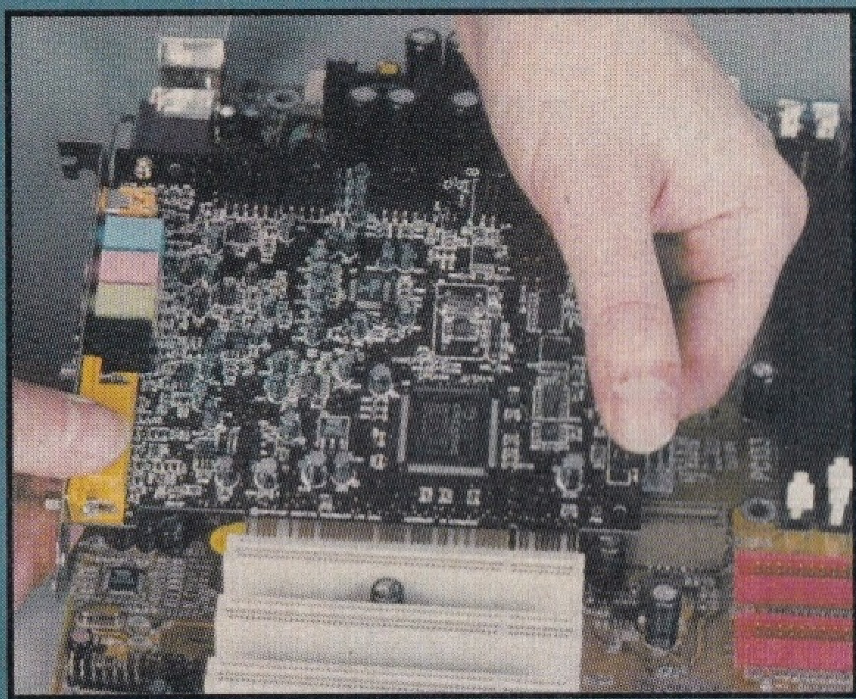

Na płycie możesz także od razu umieścić moduły pamięci. Zwróć uwagę na wycięcie na dole złącza!


Zanim umieścisz płytę w obudowie, możesz podłączyć kable zasilania. Później może to być utrudnione

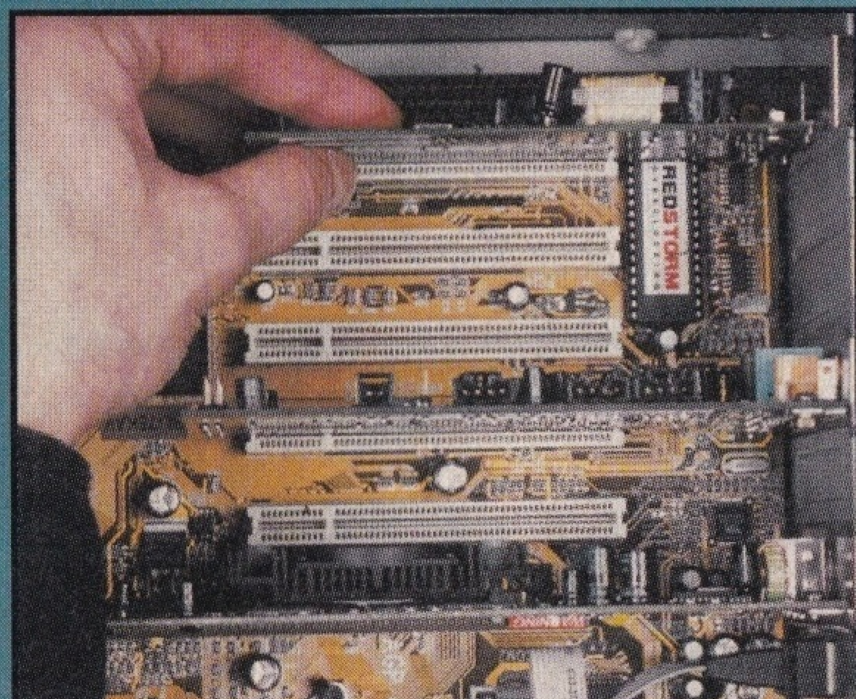

Nie zapomnij podłączyć zasilania wentylatora procesora do gniazda na płycie głównej!

Karty PCI

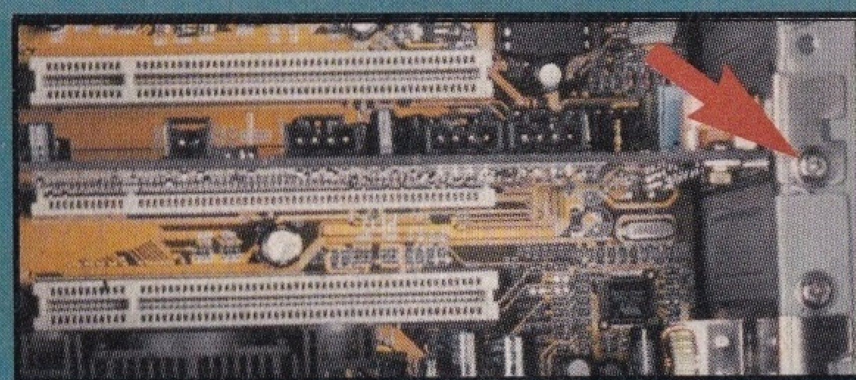
Kartę graficzną, dźwiękową czy też modem umieszczamy, gdy płyta jest już w obudowie. My pokazujemy montaż tych elementów poza obudową peceta



Karta dźwiękowa (podobnie jak i modemu) korzysta ze złącza PCI. Na płycie jest zwykle od 4 do 5 złącz tego typu



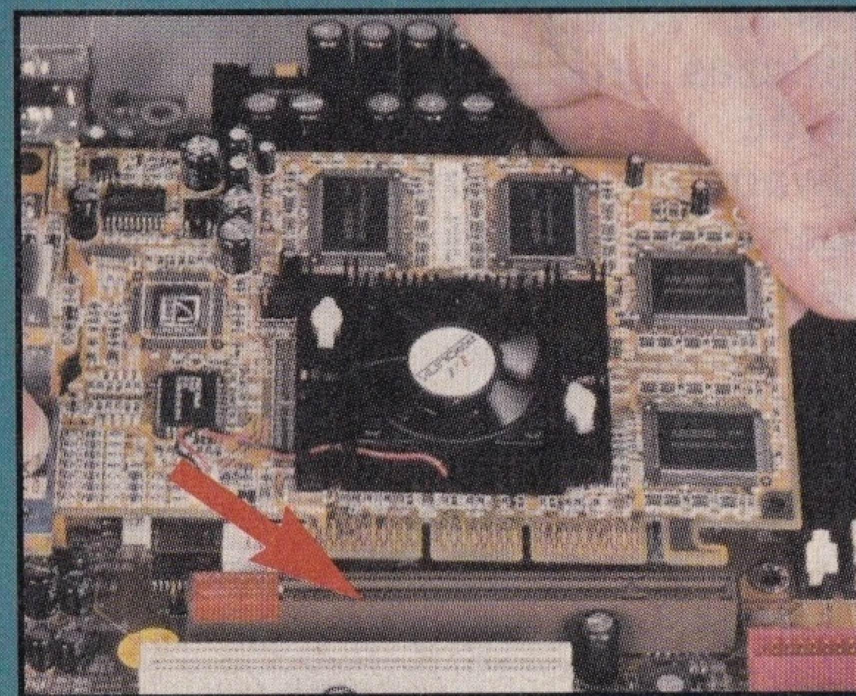
Umieszczając karty, zadbaj, aby pomiędzy nimi zostało trochę wolnego miejsca – jeśli się da, możesz użyć co drugiego złącza



Nie zapomnij o dokręceniu śrubek mocujących, tzw. „śledzia" z gniazdami do obudowy (oznaczone strzałką na rysunku)

Karta AGP

Współczesne karty graficzne korzystają ze złącza w standardzie AGP (płyta główna posiada tylko jedno takie złącze)



Kartę graficzną umieszczasz podobnie jak pozostałe karty, a następnie przykręcasz śrubę mocującą z obudową



Po zamocowaniu karty sprawdź, czy dodatkowe gniazda (np. wideo) są dostępne i czy nie zostały np. częściowo zasłonięte przez elementy obudowy

etapem tej pracy jest rozplanowanie umieszczenia poszczególnych elementów montowanego komputera. Nie polecamy wyrywania, na chybił trafił, wszystkich zaślepek w obudowie, a następnie wsadzania części, gdzie popadnie.

Obudowa jest częścią układu chłodzenia wrażliwych na ciepło elementów PC, a w szczególności procesora, i została tak skonstruowana, aby zapewnić jak najlepszy obieg powietrza. Nieprzemyślane włożenie części wytworzy przedziwną plątaninę kabli, a to nie zapewni ani łatwego dostępu do wnętrza komputera, ani prawidłowego chłodzenia.

Jeśli jesteś już pewny, gdzie umieścisz poszczególne elementy, to możesz przystąpić do wyrywania metalowych zaślepek. (Uwaga na ręce! Krawędzie są dosyć ostre) W naszym przypadku musieliśmy zrobić miejsce z przodu obudowy na czytnik DVD, dodatkowe wyjścia z tyłu dla karty audio, znajdującej się na płycie, wyjście dla portu szeregowego COM, otwory dla karty graficznej, karty muzycznej oraz modemu. Zostało nam jeszcze trochę miejsca na przyszłe karty rozszerzeń. Teraz należy wyjąć specjalny stelaż, do którego mocuje się płytę główną, i przykręcić do niego tulejki lub plastikowe spinki, mocujące płytę główną. Przy tej czynności zwróć uwagę na rozmieszczenie otworów w płycie i elementów mocujących!

Wkładamy serce

Sercem każdego komputera jest procesor, montowany na płycie głównej. Jego właściwe zamontowanie jest najważniejszą i – nie ukrywamy – najtrudniejszą częścią całego procesu składania. Opisujemy montaż procesora z serii AMD Duron/Athlon – inne układy mogą korzystać z innych podstawek!

Przed włożeniem płyty głównej do obudowy należy umieścić na niej procesor i wentylator do procesora. W tym celu połóż płytę na miękkim podłożu (może to być gąbka, chroniąca ją przed uszkodzeniem lub po prostu pudełko). Następnie podnieś dźwignię blokującą podstawkę i uważnie włóż procesor w odpowiednie gniazdo. Procesor powinien wejść bez żadnych oporów. Jeśli na takie natrafiłeś, sprawdź dobrze układ nóżek procesora z układem otworów w gnieździe. Po wykonaniu tej czynności przesuń dźwignię zamykającą procesor do dołu.

Kolejny etap to zakładanie wentylatora z radiatorem. Na początku ostrożnie posmaruj wierzch procesora (wystający prostokąt) niewielką ilością pasty silikonowej (powinna być ona dołączona do wentylatora). Czynność tę można ostatecznie pominąć, jeśli nie masz pasty. Teraz przyszedł czas na najtrudniejszą operację – założenie wentylatora chłodzącego procesor. Do tej czynności potrzebny będzie płaski śrubokręt i... spora precyzja. Zaczep blaszkę, przytrzymującą radiator, o haczyk wystający z gniazda procesora, a następnie z dużą ostrożnością dociśnij śrubokrętem blaszkę do drugiego występu po przeciwnej stronie. (Uwaga na śrubokręt! Nie uszkodź płyty lub procesora) Nie zapomnij włożyć kabelka zasilającego wiatraczek do odpowiedniego gniazda na płycie (patrz instrukcja!). Jeśli obawiasz się używać śrubokręta do tej precyzyjnej roboty, spróbuj docisnąć blaszkę ręką.

Do przykręconej płyty włóż jeszcze pamięć RAM. Jest to chyba najprostsza czynność i pewnie w przyszłości jeszcze nieraz ją powtórzysz (pamięci nigdy dosyć, jak mawiali starożytni Rzymianie). Podczas tej operacji ważne jest ustawienie pamięci w odpowiednim kierunku, ale dzięki wycięciom w kościach prawidłowe dopasowanie nie powinno sprawić ci problemu. Po przeprowadzeniu tych trudnych operacji włóż płytę do obudowy i przykręć śrubki do uprzednio zamontowanych tulejek. Upewnij się, że plastikowe spinki zatrzasnęły się w otworach płytki.

Jeśli chcesz, by twój komputer działał cicho, zamiast plastików użyj tulejek i koniecznie umieść pod nimi miękkie podkładki. Tym sposobem zmniejszysz drgania przenoszone z wentylatora chłodzącego procesor na obudowę.

Inne karty

Karta graficzna, karta muzyczna i modem umożliwiają komunikację komputera ze światem zewnętrznym. Bez karty graficznej praca na pecesie przypominałaby błądzenie po polu minowym z zamkniętymi oczami. Większość obecnych płyt posiada więc proste karty graficzne. Karta muzyczna i modem też są dodatkami, bez których trudno wyobrazić sobie pracę.

Na początek zamontujemy kartę graficzną. Ta prosta czynność polega na włożeniu jej w odpowiednie gniazdo. We wszystkich nowych płytach głównych jest to brązowe gniazdo, położone najbliżej procesora (port AGP). Jedyną trudność może ci sprawić przykręcenie szyny mocującej (tzw. śledzia) do obudowy. Bardzo trudno znaleźć obudowę, która miałaby dobrze dopasowane wyjścia dla kart rozszerzeń i czasami trzeba się trochę pomęczyć. Równie proste jest podłączenie karty muzycznej i modemu. Większość kart rozszerzeń przystosowanych jest do gniazda PCI, oznaczonych na płycie jasnym kolorem. Tu też jedyną trudnością może być dokręcenie tych urządzeń do obudowy.

Uwaga! Najnowsze karty graficzne pracują na bardzo wydajnych procesorach, które, niestety, bardzo łatwo się nagrzewają, więc jeśli nie musisz, nie montuj innych urządzeń w pobliżu tej kary, daj jej trochę pooddychać.

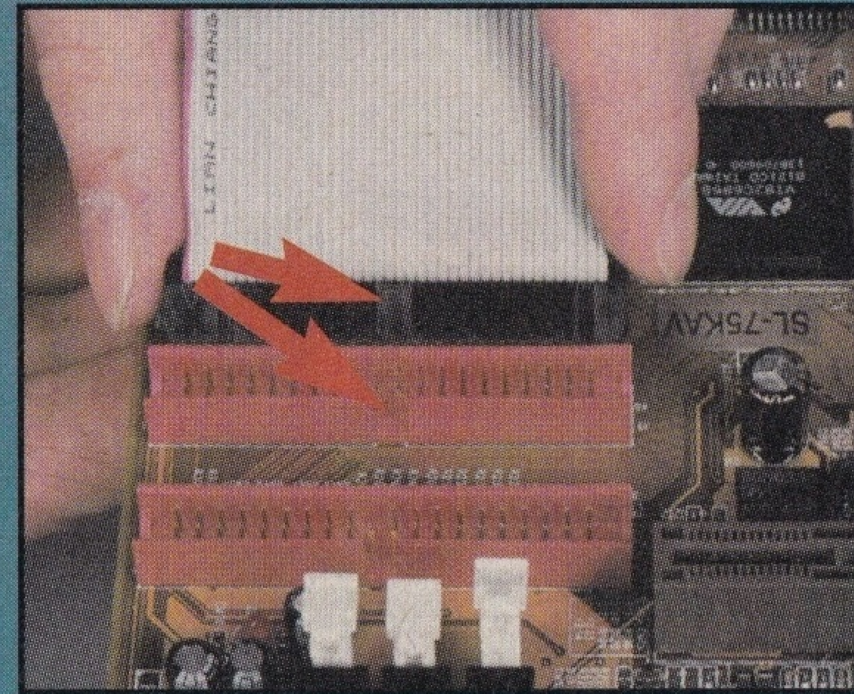
Kablujemy

Nie będziemy oczywiście na nikogo skarżyć. Tym razem zabierzemy się za podłączenie kabli we wnętrzu komputera. Zaczniemy od podłączenia kabla zasilającego do płyty głównej. Jest to kolorowy kabel z podłużną wtyczką o wielu otworach, którą wkładamy do gniazda zasilającego płyty. Jeśli nie wiesz, które to gniazdo, to znaczy, że zapomniałeś zapoznać się z instrukcją obsługi płyty głównej. Tam jest wszystko opisane!

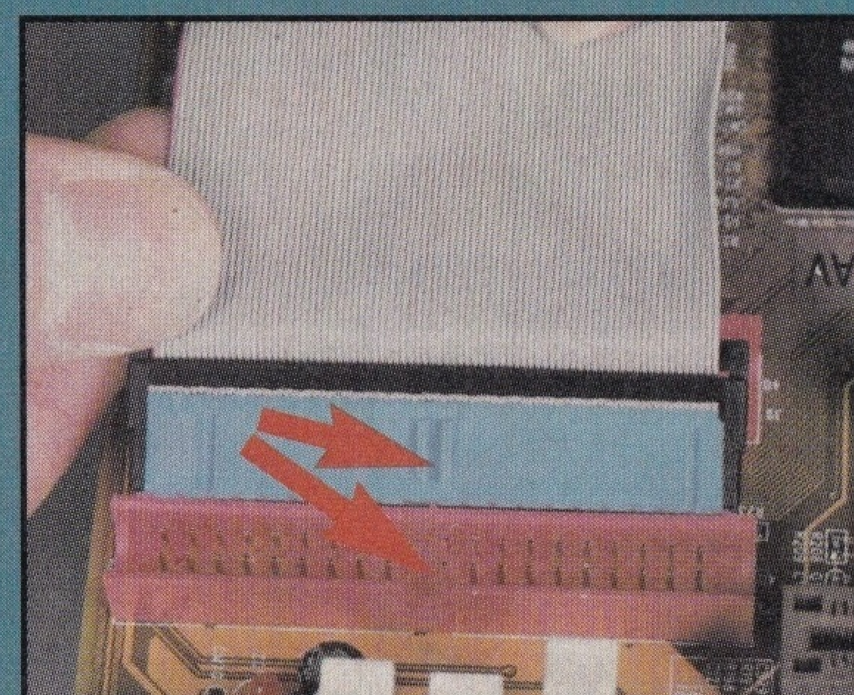
Następnie połącz kable danych (takie grube taśmy) do złącz IDE na płycie głównej. Kabel z większą

Dysk twardy

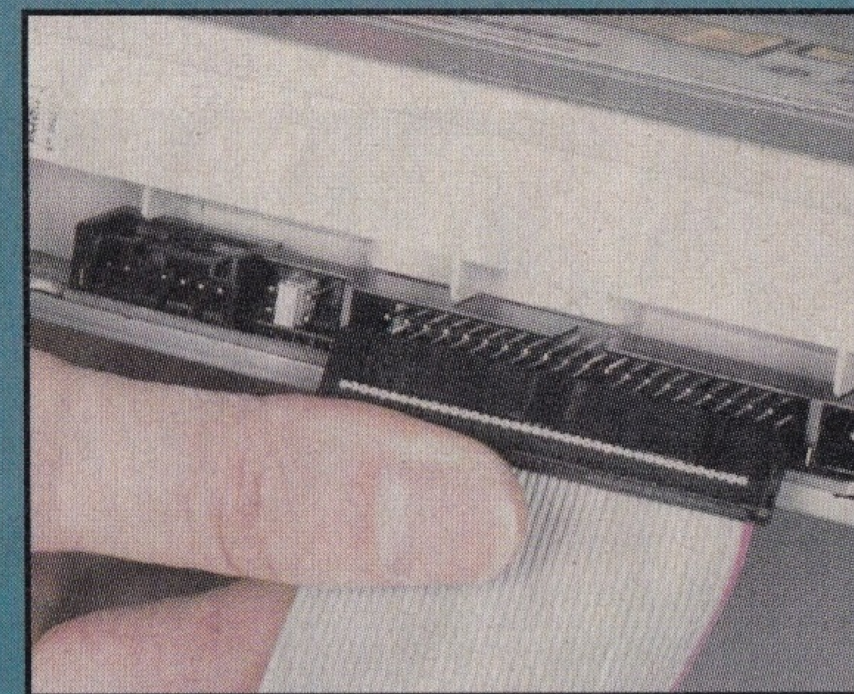
Większość płyt głównych posiada dwa złącza kontrolera dysku. Do każdego można podłączyć 2 urządzenia



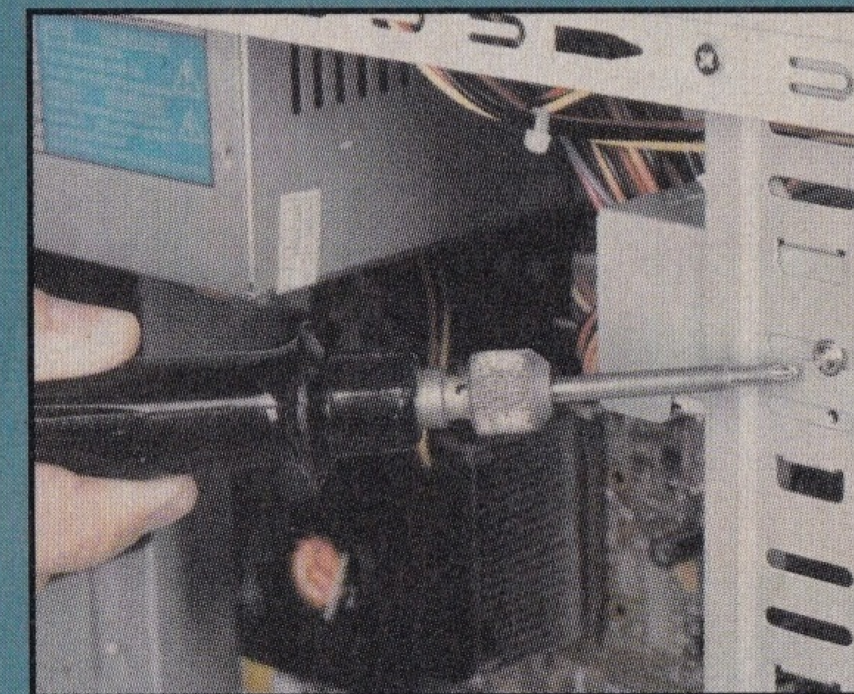
Standardowo CD-ROM i dysk używają tego samego typu złącza. Różnica jest w przewodzie łączącym...



Pokazany na pierwszej fotografii przewód służy do obsługi dysków ATA-66. Ten na zdjęciu niżej – do szybkich ATA-100

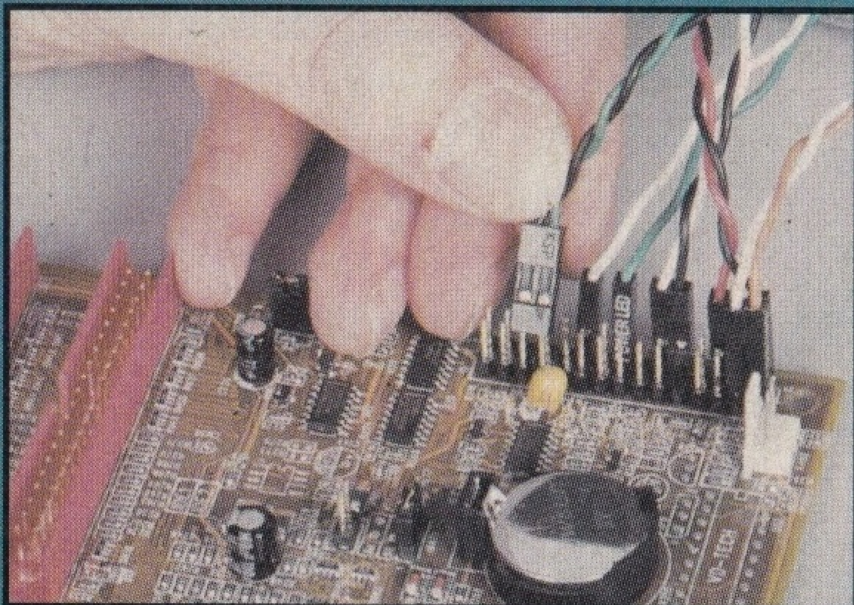


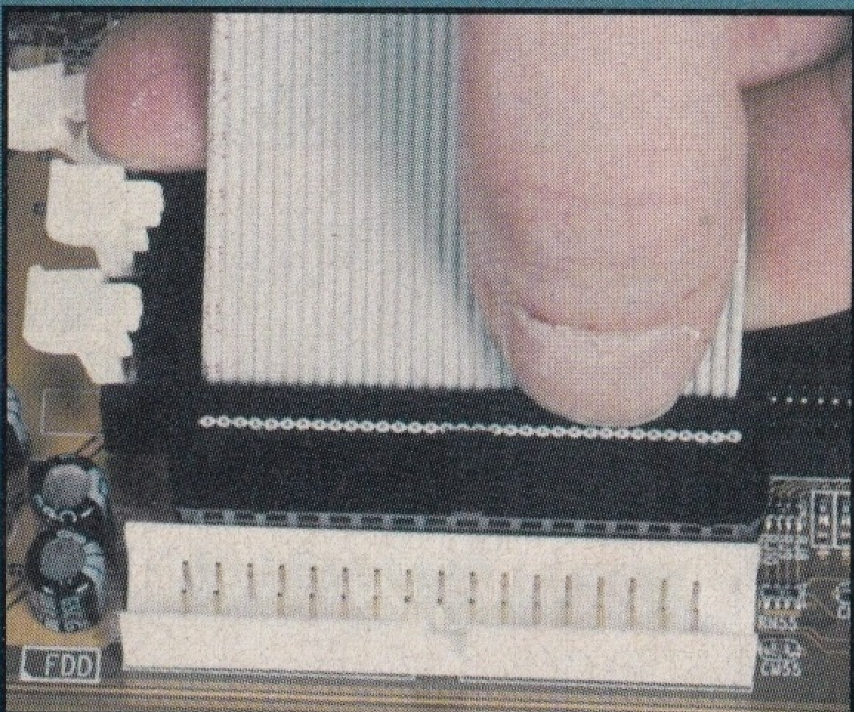
Drugi wtyk taśmy EIDE (ten z drugiej strony, rzecz jasna) łączymy z gniazdami dysku twardego, napędu CD-ROM lub ZIP

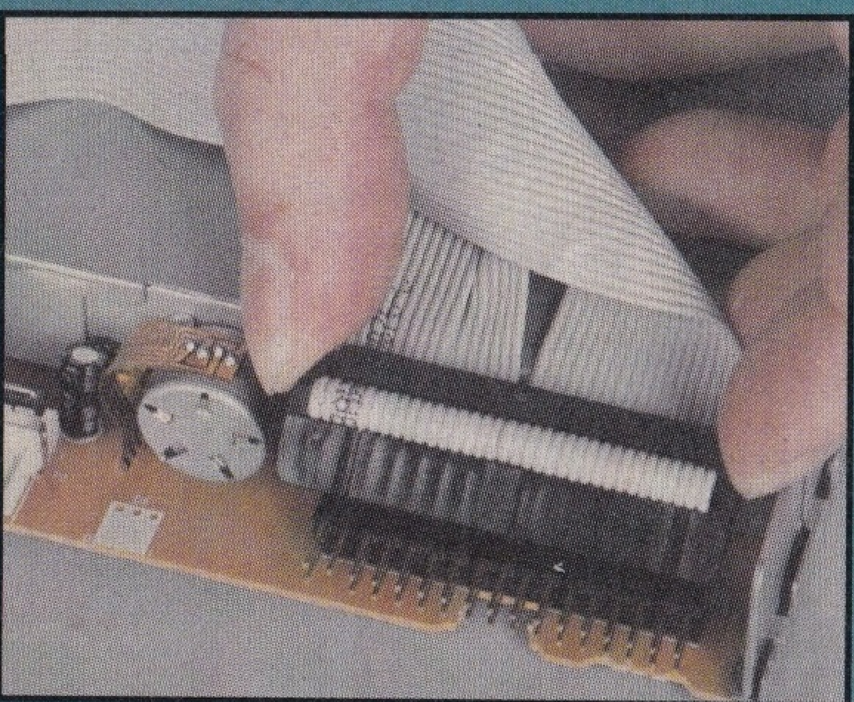


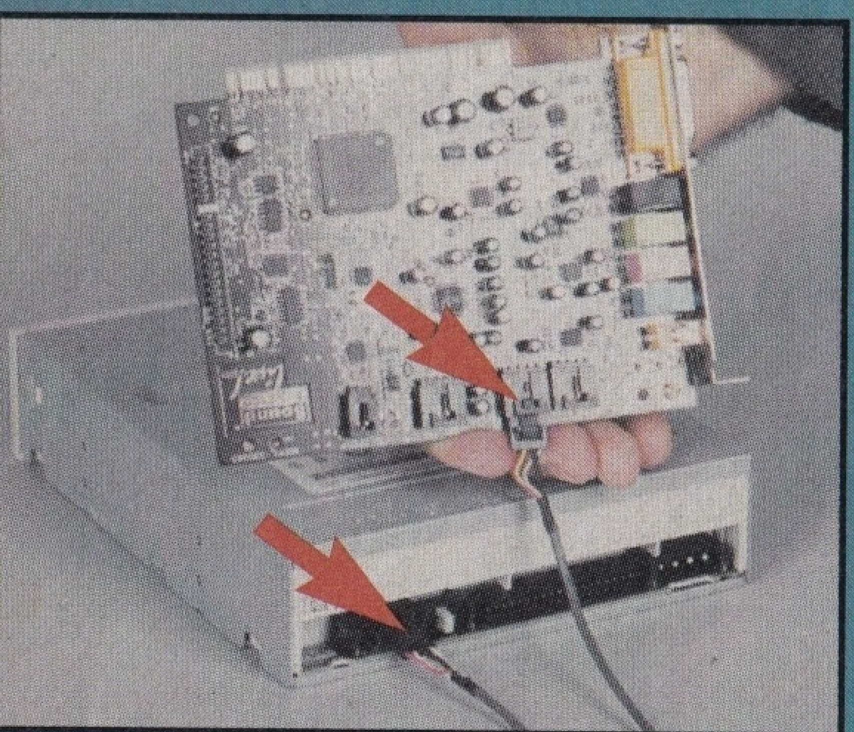
Na koniec trzeba tylko umieścić dysk i napęd CD na swoim miejscu i podokręcać wszystkie śrubki. No i podłączyć zasilanie...

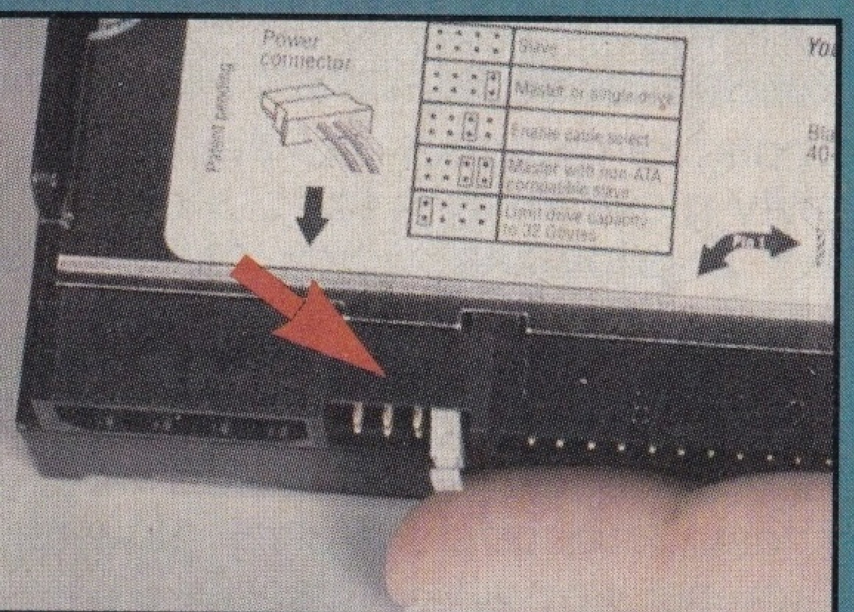
Ważne!


Nie zapomnij o podłączeniu do płyty głównej przycisku reset, wyłącznika zasilania oraz diod kontrolnych


Wbrew pozorom współczesny PC nie obejdzie się bez stacji dyskietek Podłączasz ją do specjalnego gniazda...


...przy pomocy kabelka przypominającego ten od dysku twardego


Karta dźwiękowa wymaga natomiast połączenia specjalnym kabelkiem z czytnikiem CD-ROM lub DVD


Dysk twardy, CD-ROM, DVD i ZIP wymagają odpowiedniego ustawienia przy pomocy zworek z tyłu obudowy

Zanim kupisz części

• Sprzedawcy zawsze będą zachwalali swój towar, nawet gdy nie jest on najwyższej jakości. Pamiętaj o tym podczas zakupów.
• Przed kupnem płyty głównej rozejrzyj się po sklepach i porównaj oferowany towar. Jeśli wszyscy sprzedają po kilka modeli płyty firm X, Y i Z, a tylko jeden sprzedawca oferuje 1-2 modele płyty firmy Q, może to być wątpliwa okazja! Pamiętaj też, że w 99% wypadków wbudowana na płycie karta dźwiękowa nie nadaje się do wielu zastosowań i jak najszybciej zastąp ją inną, lepszą. To samo dotyczy układu wideo i karty sieciowej. Wszystkie te gadżety mogą się przydać co najwyżej w komputerze... biurowym, gdzie uruchamiasz tylko edytor tekstu i arkusz kalkulacyjny. Kupując procesor, obejrzyj go uważnie.
• Jeśli obudowa jest porysowana lub nadkruszona, nóżki zagięte – zapomnij o zakupach. Zadbaj także o gwarancję na piśmie!

liczbą przewodów, mający zwykle niebieską wtyczkę do wejścia IDE1 (opis gniazd znajdziesz na płycie lub w instrukcji), będzie tym, który ma łączyć płytę z dyskiem twardym. Drugi, podobny kabel (w tym jest mniej żył) włóż do gniazda IDE2. Ten kabel będzie służył do podłączenia DVD lub CD-ROM-u. Najwęższy kabel włóż do nieco krótszego niż IDE gniazda FDD (oznaczenia na różnych płytach mogą być odmienne). W każdym bądź razie tym kablem podłączymy stację dyskietek.

Uwaga! Wszystkie kable powinny mieć czerwoną krawędź skierowaną do przedniej lub dolnej części obudowy (tak aby wyróżniona kolorem nitka taśmy łączącej stykała się z pinem numer 1 gniazda). Teraz podłącz kabel IDE1 pierwszym złączem (licząc od płyty głównej do gniazda dysku twardego). Przewód IDE2 podłącz w ten sam sposób do dysku DVD oraz kabel FDD, także pierwszym złączem, do stacji dyskietek.

Uwaga! Wszystkie kable powinny być skierowane czerwoną krawędzią do gniazda zasilającego urządzenia. Następnie należy podłączyć kable zasilające do dysków. Ta czynność nie powinna ci sprawić problemów, gdyż w przypadku kabli zasilających ich wtyczki pasują tylko do jednego rodzaju gniazd.

Jeśli chcesz słuchać na swoim komputerze płyt z muzyką, to musisz połączyć za pomocą małego kabelka (powinien być razem z czytnikiem) DVD i kartę dźwiękową. Jakiego gniazda użyć, dowiesz się oczywiście z instrukcji.

Na koniec pozostaje jeszcze do zagospodarowania kilka przewodów wystających z przedniej części obudowy. Odpowiadają one za diody zasilania i dysku, włącznik komputera, przycisk „Reset" oraz głośniczek systemowy. W tym przypadku na pewno nie obejdzie się bez dokładnego przestudiowania instrukcji. Każda płyta ma inaczej rozmieszczone gniazda dla tych kabli. Podłączenie tych przewodów jest ostatnią czynnością, jaką należy wykonać we wnętrzu obudowy, jednak nie zamykaj jej jeszcze. Najpierw sprawdź, czy zmontowany przez ciebie komputer działa.

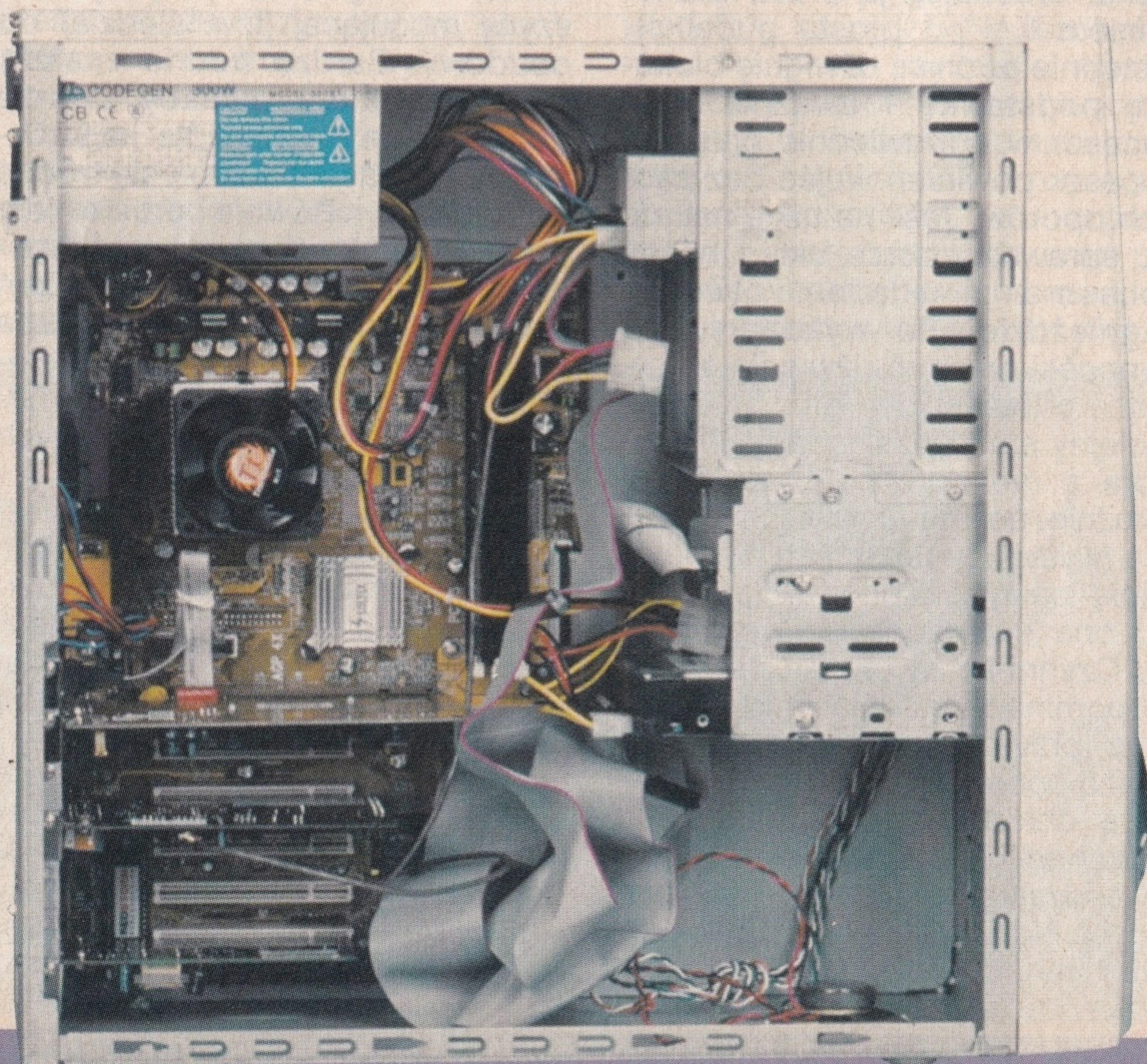
Kable i kabelki raz jeszcze

Tym razem zajmiemy się podłączeniem kabli zewnętrznych. Na szczęście jest to najłatwiejsza z dotychczas wykonywanych czynności. Przypominać będzie trochę zabawę z wczesnego dzieciństwa, polegającą na dopasowywaniu klocków do właściwych otworów.

Kłopot mogą sprawić klawiatura i mysz z portem PS/2, które posiadają takie same wejścia. Najpierw wkładasz klawiaturę w lewe gniazdo, w prawe zaś mysz. W przypadku monitora musisz włożyć kabel do gniazda w karcie graficznej (Uwaga! Nie rób tego na siłę, gdyż możesz uszkodzić nóżki w gniazdku). Głośniki podłącz do wyjścia „Line-out" lub „Spiker-out" w karcie dźwiękowej. Kabel telefoniczny łączysz z wyjściem „Line" na modemie. Do wyjścia „Phone" możesz podłączyć aparat telefoniczny (nie jest to konieczne do sprawnego działania modemu). Na koniec zostaje podłączenie kabli zasilających do obudowy, monitora oraz głośników.

Teraz wielka chwila. Odpalamy. Podczas uruchomiania komputera zwróć uwagę na jego wnętrze (Uwaga! Pod żadnym pozorem niczego nie dotykaj!). Jeśli ze środka nie dobiegają dziwne dźwięki (nie chodzi bynajmniej o popiskiwanie głośniczka) ani nie wydobywa się dym, to możesz spokojnie spojrzeć w monitor. Powinieneś zobaczyć ekran startowy BIOS-u oraz komunikaty wyświetlane przez narzędzia diagnostyczne umieszczone na płycie głównej. Następnie komputer powinien dotrzeć do momentu, w którym stwierdzi NON SYSTEM DISK OR SYSTEM DISK ERROR (brak dysku systemowego lub dysk systemowy zawiera błędy). Będzie to nieomylny znak, że złożony przez ciebie pecet działa. Możecie teraz do zamknąć obudowę i ustawić sprzęt we właściwym miejscu.

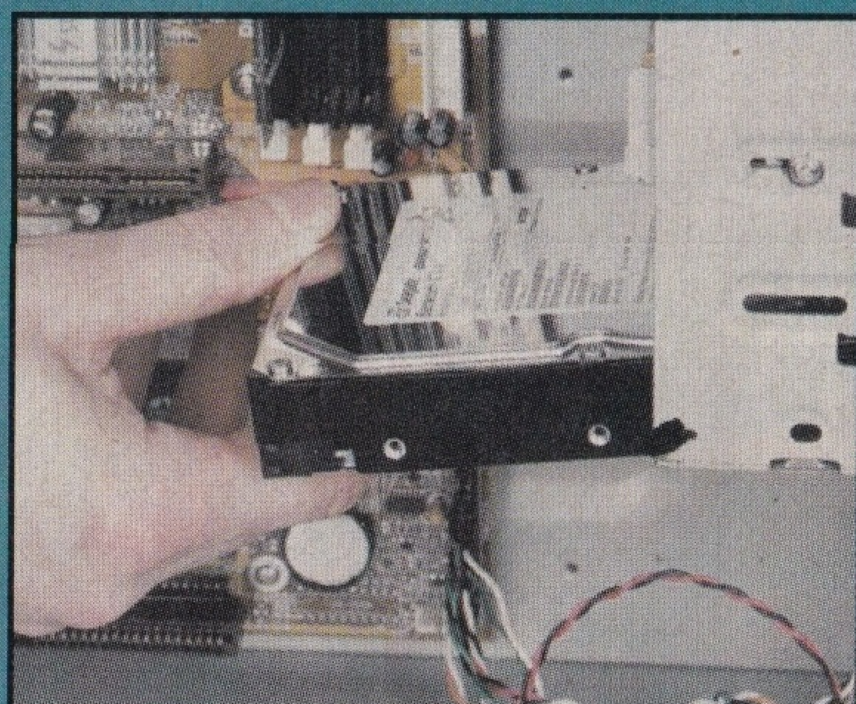
Musisz pamiętać, że komputer potrzebuje powietrza do sprawne-



Jak włożyć?


Stację dyskietek, w zależności od obudowy, wkładamy od środka obudowy albo, jeśli jest taka możliwość, od zewnątrz


Napęd CD-ROM (DVD lub nagrywarkę) wsuwasz na jej miejsce od zewnątrz. Tylko nie zapomnij zdjąć zaślepki!


Dysk twardy najwygodniej umieścić, wsuwając go od środka obudowy. Najlepiej umieść go tak, aby miał wolną przestrzeń dookoła (poprawi to chłodzenie)

go działania, a więc powinien mieć trochę miejsca na jego zaczerpnięcie. Zwróć uwagę na otwory z tyłu oraz z boku obudowy i staraj się nie ograniczać przepływu powietrza wokół twojej maszyny. Niedopuszczalne jest zamykanie komputera w jakichkolwiek szafkach lub innych tego typu meblach. Nawet obudowanie go z dwóch stron ściankami może skończyć się uszkodzeniem procesora! Monitor także potrzebuje powietrza do chłodzenia. Pamiętaj również o głośnikach. Jeśli nie mają wbudowanego ekranu przeciwmagnetycznego, muszą być odsunięte od monitora na tyle daleko, żeby nie powodowały zakłóceń.

Nie odpalił

Jeśli nie udało ci się uruchomić komputera, a głośniczek popiskuje jak szalony, wyłącz zasilanie i sprawdź przede wszystkim zamocowanie karty graficznej w gnieździe. Czasami wystarczy tylko jej lekkie przegięcie lub dociśnięcie i problem zostaje rozwiązany. Następnym winowajcą może być źle umieszczona kość pamięci. Koniecznie sprawdź, czy dokładnie ją zamocowałeś. Pamiętaj, że poszczególne serie pisnięć oznaczają konkretny opis błędu – opis powinien być w instrukcji!

Jeśli komputer ani drgnie, a monitor wciąż jest czarny, to być może źle przymocowałeś kabelek, łączący płytę główną z włącznikiem sieciowym. W przypadku, gdy powyższe działania nie odniosły skutku, pozostaje wyciągnięcie wszystkich kart rozszerzeń, oprócz karty graficznej, i ponowne uruchomienie komputera. Przyczyny niektórych kłopotów trudno jest ustalić domowym sposobem, ale najczęstsze z nich to uszkodzenia procesora, pamięci lub płyty głównej. W takich przypadkach oddaj sprzęt sprzedawcy i poproś o naprawę lub wymianę na nowy.

Co piszczy na płycie

• Serie piśnięć, wydawanych przez głośniczek podczas startu PC, mogą ci wiele powiedzieć na temat przyczyn kłopotów. Aby stwierdzić, co chce twój PC, musisz wiedzieć, jaki masz BIOS...

Gdy masz AMI BIOS

• Jedno krótkie piśnięcie: wszystko w porządku, system rusza
• Dwa, trzy lub cztery krótkie dźwięki: problem z pamięcią RAM
• Pięć krótkich piśnięć: coś jest nie w porządku z płytą główną
• Sześć krótkich dźwięków: awaria układu obsługi klawiatury. Sprawdź podłączenie klawiatury
• Osiem krótkich piśnięć: twoja karta graficzna nie działa prawidłowo
• Dziewięć krótkich piśnięć: wystąpiło uszkodzenie BIOS-u
• Jeden długi dźwięk i trzy krótkie: sprawdź moduły pamięci RAM
• Długi dźwięk i osiem krótkich: sprawdź ułożenie w gnieździe karty graficznej

Gdy masz PHOENIX BIOS

Płyty z takim BIOS-em potrafią wiele powiedzieć. Ich komunikaty mają postać trzech serii dźwięków oddzielonych pauzą.
• Sekwencja 1-4-2: błąd pamięci
• Sekwencje 2-x-x: uszkodzona pamięć, oddaj ją do sklepu
• Sekwencja 4-2-4: któraś karta nie działa dobrze. Wyjmij je i sprawdź
• Sekwencja 3-3-4: komputer nie widzi twojej karty graficznej
• Sekwencja 3-4-x: uszkodzenie karty graficznej
• Sekwencja 4-2-2: coś nie tak z klawiaturą, może źle podłączona?

STANDARDOWE KODY IBM

• Ciągły dźwięk: usterka płyty, problem z zasilaniem, awaria klawiatury
• Powtarzające się krótkie dźwięki: problem z zasilaniem
• Długi i krótki dźwięk: usterka na płycie
• Jeden długi i dwa lub trzy krótkie dźwięki: usterka karty graficznej
• Trzy długie dźwięki: błąd klawiatury

Gdy masz AWARD BIOS

W wypadku posiadania płyty z BIOS-em AWARD sprawy się komplikują. Praktycznie każdy producent płyty może bowiem stosować dowolną sygnalizację usterek. Możesz o tym przeczytać w instrukcji lub na stronie WWW.

Nie piszczy, a świeci się!

Niektórzy producenci płyt do sygnalizacji błędów stosują specjalne wyświetlacze lub kolorowe diody montowane na płycie.

To dopiero początek

Złożenie komputera to dopiero początek. Aby cokolwiek w nim zrobić, trzeba jeszcze zainstalować system operacyjny oraz wiele innych programów, ale to już temat na kolejny artykuł...

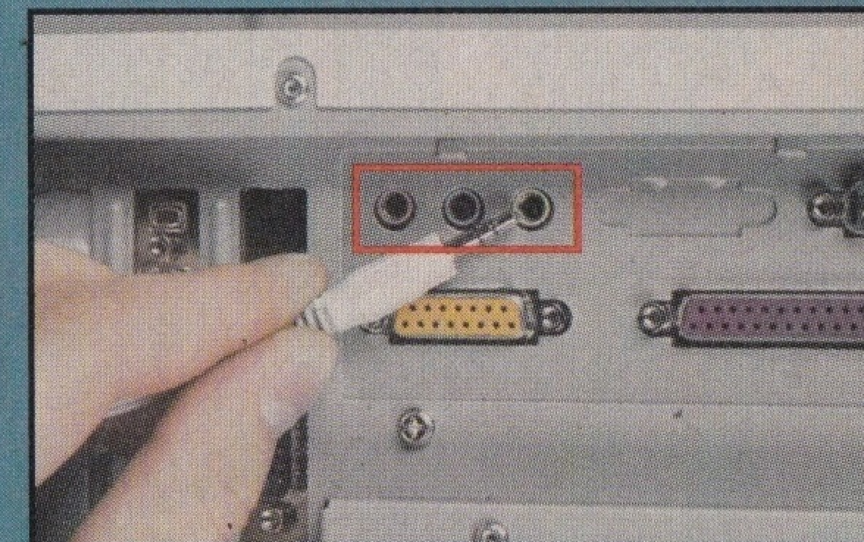
Nie każdy ma zacięcie i chęci do samodzielnego składania komputera. Jeśli nie interesują cię kable, wtyczki, karty rozszerzeń i inne tego typu gadżety, ale chciałbyś mieć komputer, to wystarczy, że wybierzesz się do sklepu ze sprzętem komputerowym i tam zamówisz sobie zestaw swoich marzeń. Jednak własnoręczne złożenie komputera może dostarczyć wielu niezapomnianych wrażeń i naprawdę warto tego spróbować.

Dziękujemy firmie AXUS za udostępnienie części do złożenia komputera.
Użyliśmy następujących części: Procesor AMD Athlon 1.4 GHz FSB 266, płyta główna SOLTEK SL-75KAV, pamięć DIMM PC-266 256 MB, dysk twardy Seagate Barracuda IV 20 GB, dysk optyczny DVD-ROM LGx12, karta graficzna GeForce 2 GTS Pro 32 MB DDR, karta dźwiękowa Sound Blaster Live 5.1, monitor NEC 17" 75F, modem ZOOM V92, obudowa ATX 300W Codega, klawiatura i mysz bezprzewodowa Logitech Cordless Desktop

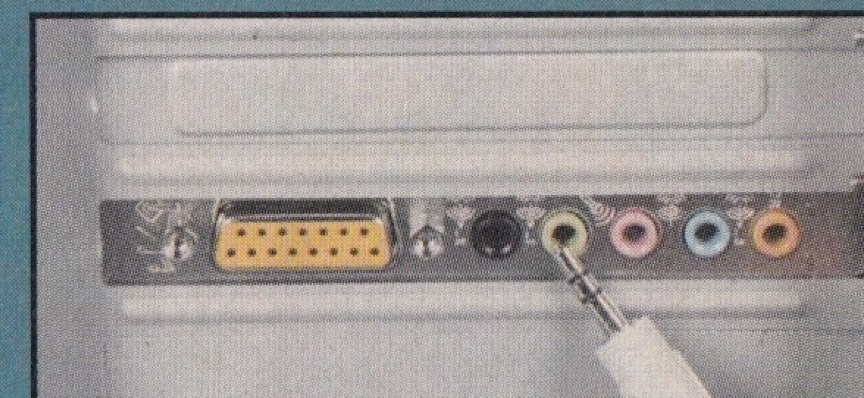


Jak podłączyć

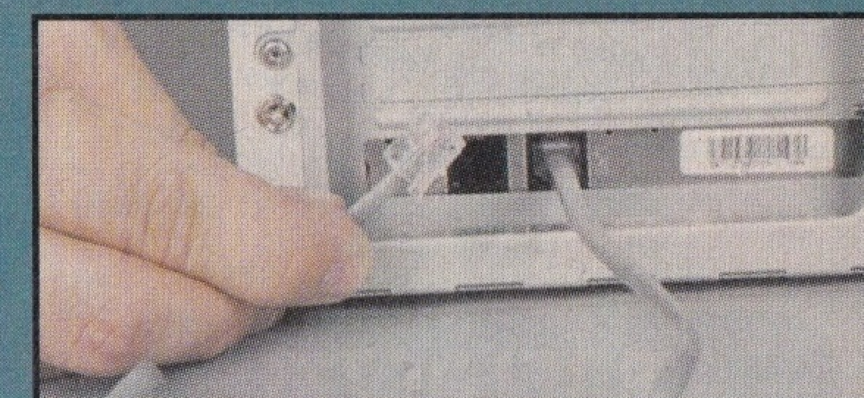
Po złożeniu komputera możesz rozpocząć podłączanie do niego niezbędnych urządzeń, np. klawiatury, myszki itp.



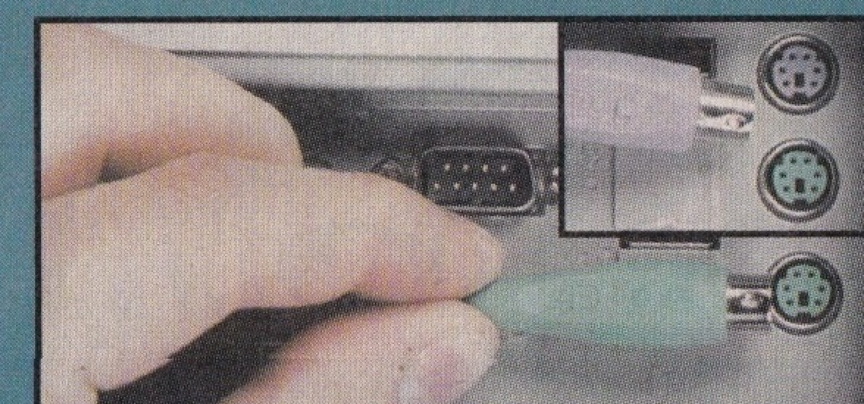
Część płyt głównych posiada wbudowaną kartę dźwiękową. Gniazda oznaczono kolorami, tak więc ich nie pomylisz...



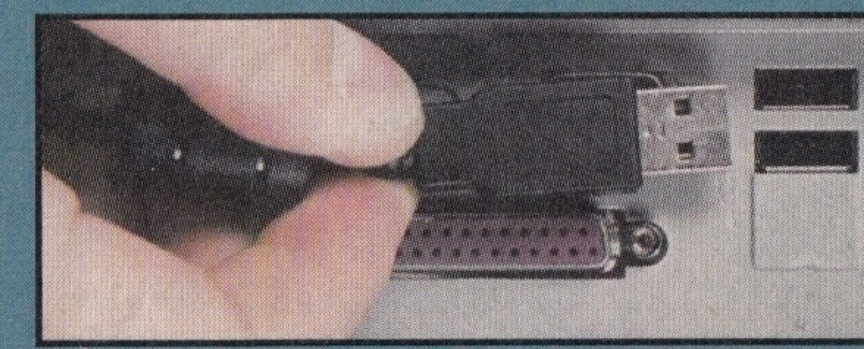
Osobna karta dźwiękowa korzysta z tych samych oznaczeń. Do zielonego gniazda podłącz głośniki, do czerwonego mikrofon



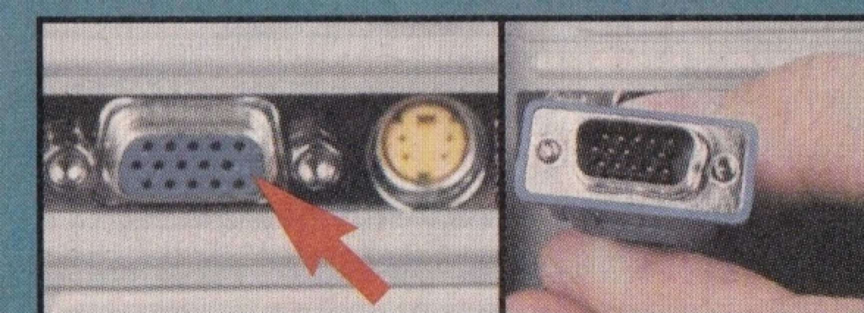
Modem posiada dwa identyczne złącza. Jedno służy do podłączenia linii telefonicznej, drugie – telefonu



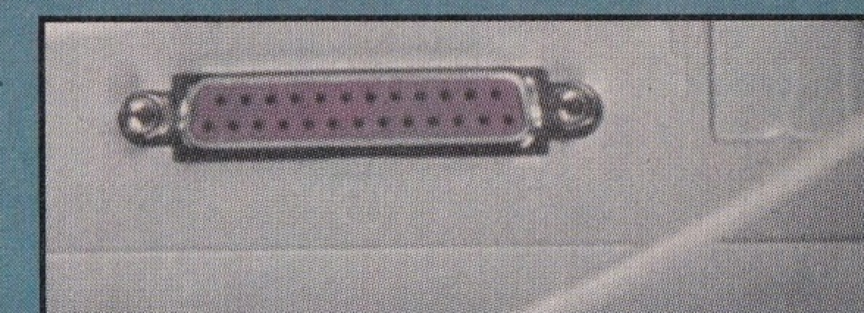
Do złącz PS/2 podłączasz myszkę (zielone gniazdo) oraz klawiaturę (fioletowe). Ewentualna pomyłka nie jest groźna...



Do kompletu pozostają jeszcze złącza USB, które można użyć do podłączenia joysticka, pada, kamery internetowej, skanera...



Karta graficzna ma standardowo wyjście do podłączenia monitora. Może też mieć wejście wideo (żółte gniazdo)



Na wyposażeniu PC jest także złącze drukarki (port równoległy) oraz standardowy port komunikacyjny (COMM)

Tekst: Stanisław Pawlak, Alexander Winciorek, R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: Paweł Sonnenburg FotoStudio Wydawnictwa H.Bauer

Pokemon

Rodzice nie przepadają za Pokemonami? W przeciwieństwie do ciebie? Czy jest jakiś sposób, żeby przekonać ich, że Pokemony to nie tylko zabawa, ale także spora dawka przydatnych wiadomości?

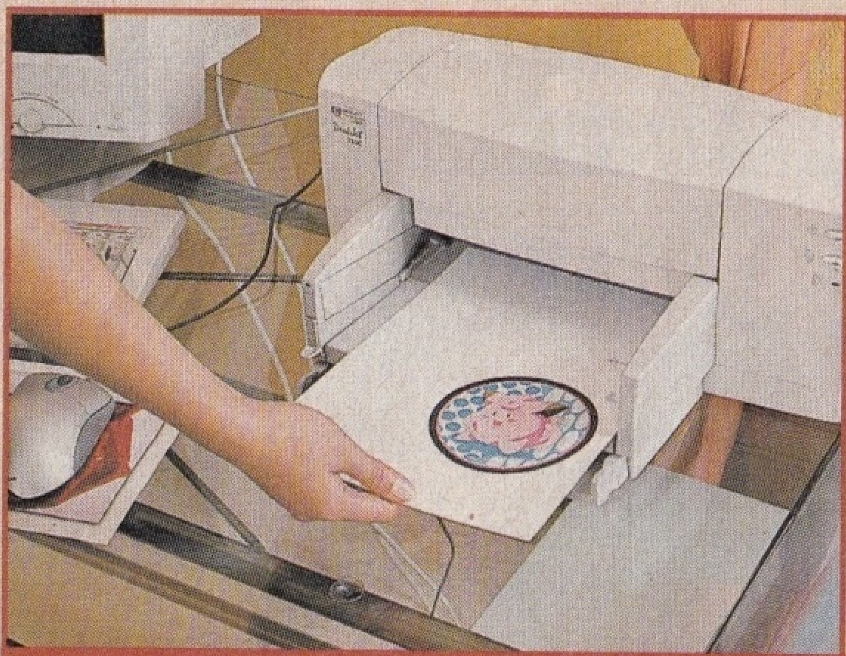


W dwóch wersjach programu znajdziesz 151 Pokemonów

CLICK! AKCJA!

Jeżeli chcesz wygrać program Pokemon Project Studio, wystarczy, że zajrzysz na str. 66 i przeczytasz, co trzeba zrobić, by ten programik mieć w domu! Na pewno będziesz się świetnie bawił, robiąc kolorowe prasowanki!

BRELOCZKI



Możesz zrobić własny superbreloczek z postacią ulubionego Pokemona

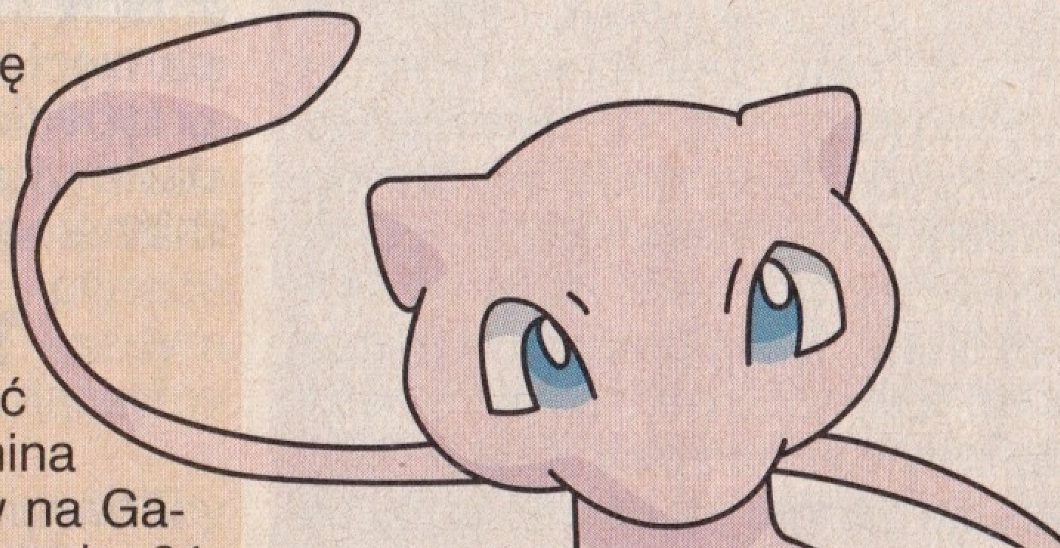


Na początku wydrukuj go na papierze na zwykłej drukarce i wytnij



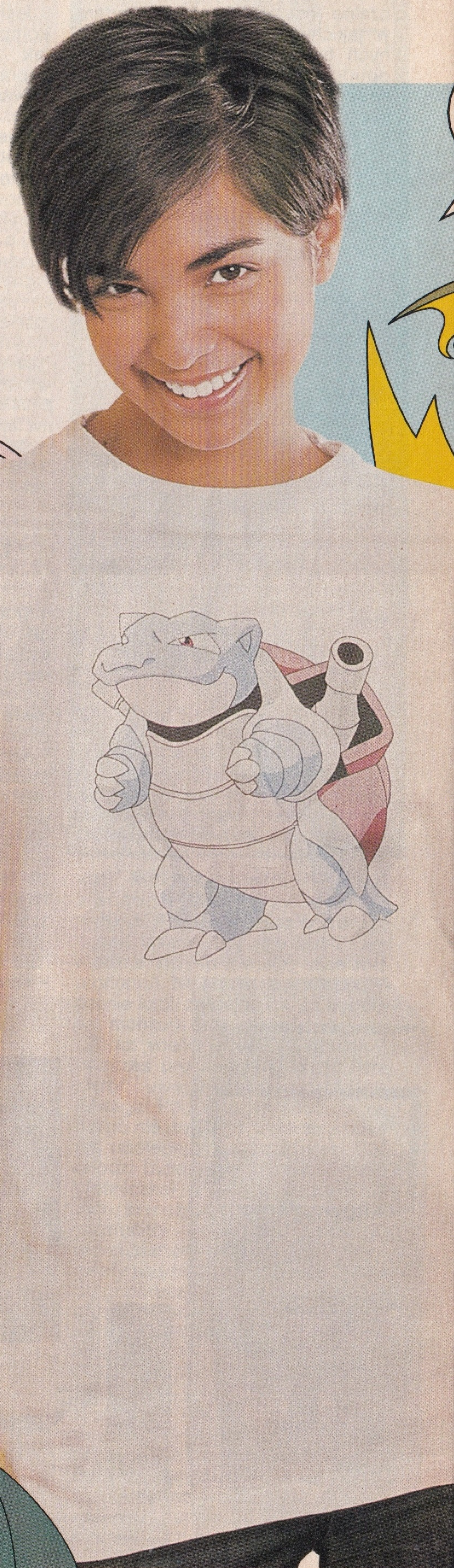
Teraz naklej na stary breloczek. Od papieru lepsza jest specjalna folia, ale tę można kupić tylko za granicą

Otóż jest. Nazywa się POKEMON PROJECT STUDIO i właśnie pojawił się w naszych sklepach. Ten program graficzny na pierwszy rzut oka wygląda dosyć niepozornie. Nie przypomina bowiem zbytnio przebojów na GameBoya czy konsolę Nintendo 64. A w środku aż roi się od różnych opcji, do tego w języku angielskim. **Szybko jednak okazuje się, że POKEMON PROJECT STUDIO to prawdziwy skarb dla wszystkich miłośników sympatycznych stworków.** Na pewno pozwala na zaoszczędzenie pieniędzy. Jeżeli jesteś prawdziwym fanem Pokemonów (a na pewno jesteś, skoro czytasz ten artykuł), to doskonale wiesz, o co chodzi... Wystarczy zastanowić się, ile pieniążków poszło na zakładki, naklejki, kartki i inne gadżety z Pokemonami. Producenci takich wspaniałości bez żalu wykorzystują twoją pasję. Jednak dzięki temu programowi możesz przygotować takie rzeczy, jakie ci się tylko zamarzą. W POKEMON PROJECT STUDIO znajdziesz bowiem projekty kopert, kartek z życzeniami, zaproszeń, dyplomów, transparentów, kalendarzy, a nawet papierowych naszyjników, samolocików i czapeczek... Trzeba także dodać, że wszystkie projekty możesz zmieniać i dać się ponieść na skrzydłach swojej wyobraźni. **Najważniejszym elementem zestawu są obrazki, które można umieszczać w projektach. I tutaj na scenie pojawiają się Pokemony...** Małe i duże, grube i chude, ogniste i widmowe – słowem, dokładnie takie, jak w grach czy w filmach. Oczywiście twórcy programu nie mogli obronić się przed swoimi kolorystycznymi upodobaniami i przygotowali jego dwie wersje: NIEBIESKĄ i CZERWONĄ. W każdej z nich znajduje się 81 ze 151 Pokemonów (pochodzących z gier na przenośną konsolkę). Jeżeli więc chcesz mieć obrazki wszystkich stworków (zgodnie z zasadą: złap je wszystkie!), to mu-









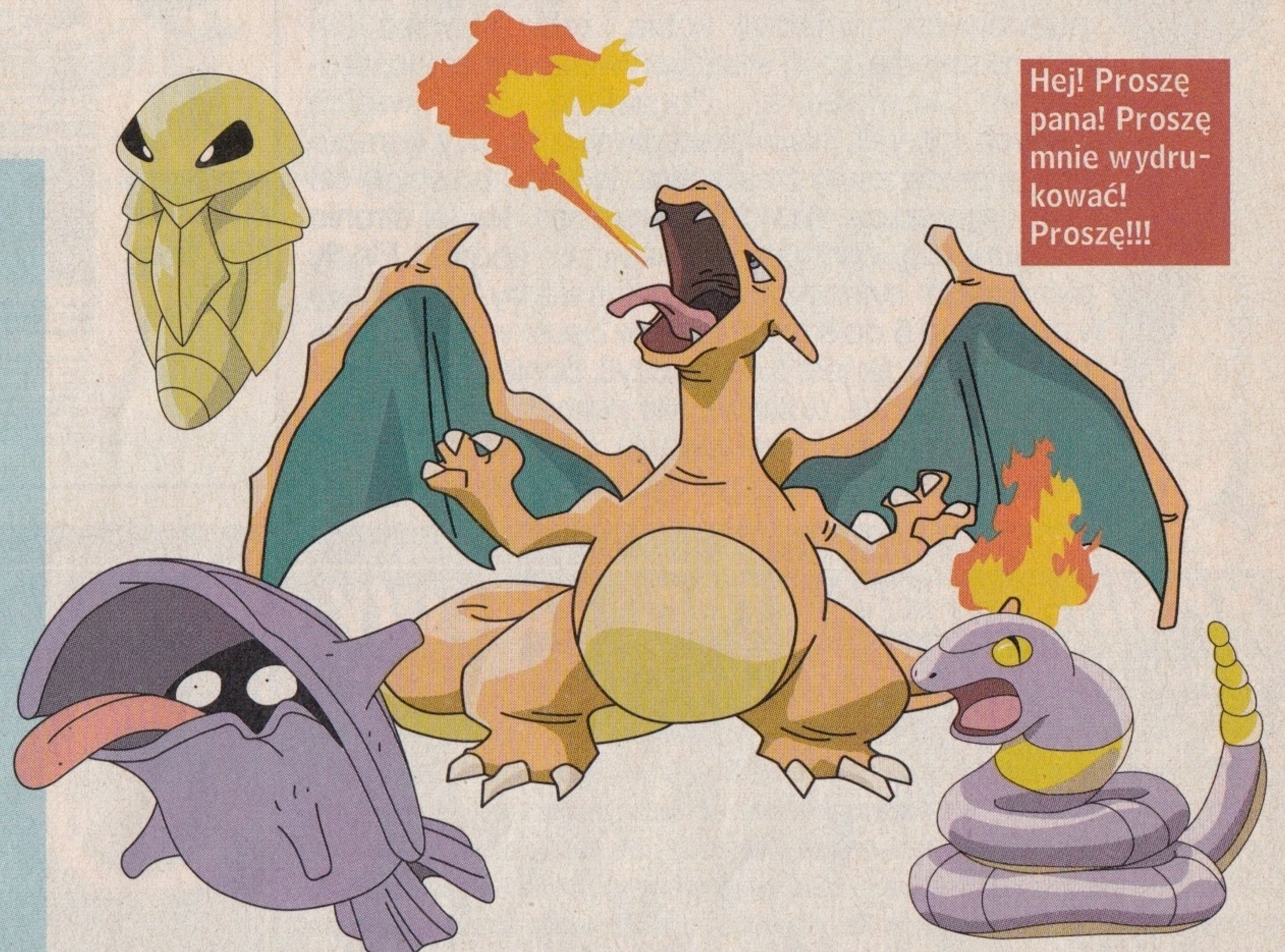
Project Studio

No i proszę bardzo! Trochę wysiłku i mam śliczną koszulkę z moim ulubieńcem!

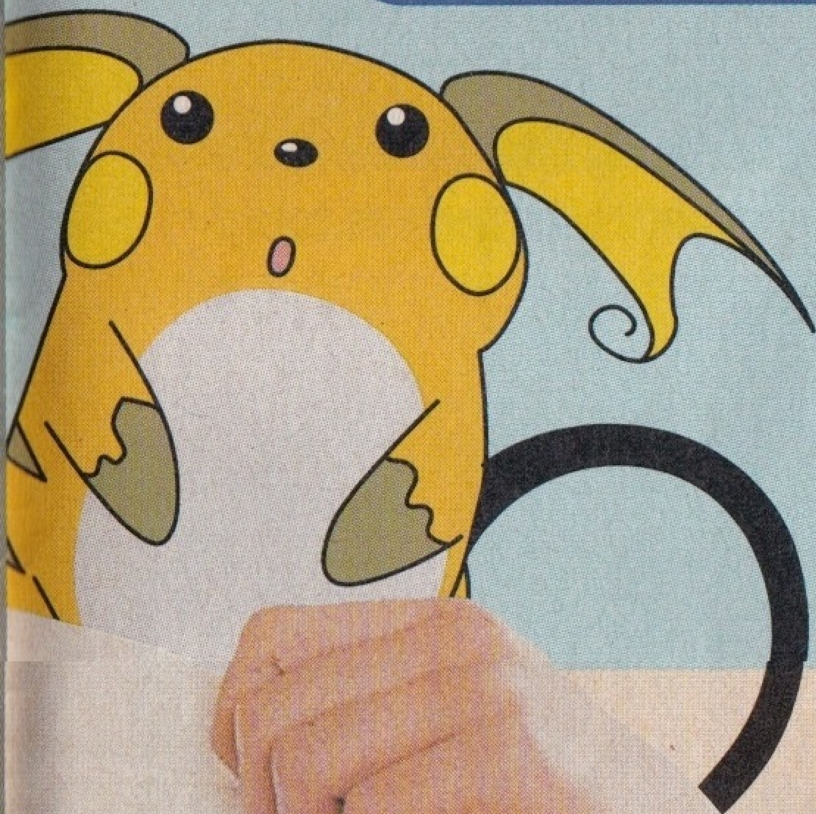
PRASOWANKI



W Polsce można już kupić specjalne papiery do robienia prasowanek na koszulkę

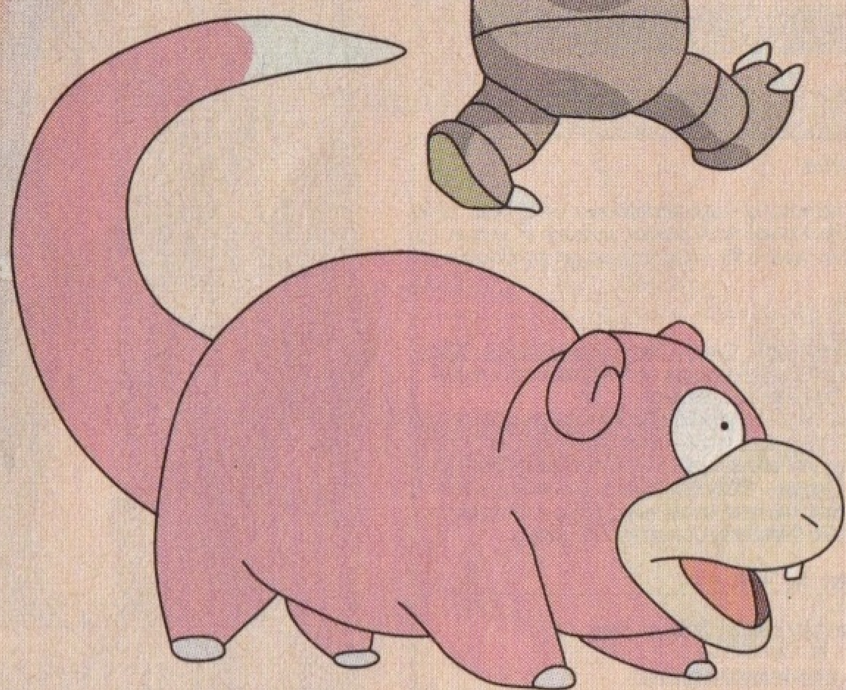


Hej! Proszę pana! Proszę mnie wydrukować! Proszę!!!





W PPS znajdziesz takie Pokemony jak Exeggutor i Nidoking





sisz kupić obie wersje programu. Zaraz, zaraz 81 razy 2, to wcale nie jest 151! Oczywiście, że nie! Niektóre Pokemony występują bowiem w obu wersjach programu. Tak więc w każdej z nich spotkasz np. ulubieńca tłumów, Pikachu czy ognistego Charmandera. **Ulubionego Pokemona można umieścić na efektownym tle, np. takim, które występowało w animowanym serialu, dodać rozbłyski, gwiazdki, postacie trenerów Pokemonów, a potem otoczyć wszystko ładną rameczką.** Przydatne są także różne efekty specjalne, jak rozmywanie postac czy dodawanie cienia lub poświaty. Możesz też wpisywać różne teksty, co niezmiernie przydaje się w przypadku przygotowywania kartek z życzeniami, dyplomów czy zaproszeń



Do każdego projektu możesz dodać nagłówek i wpisać odpowiedni tekst

na urodziny. Teksty można umieszczać w postaci specjalnych nagłówków, które świetnie wyglądają na dużych plakatach. Na uznanie zasługuje także możliwość wprowadzania własnych zdjęć. Dzięki tej opcji można przygotować reportaż z wakacji czy wydrukować koleżance życzenia urodzinowe z jej własnym portretem. W ten sposób program przyda się osobom, które wcale nie przepadają za Pokemonami. Po skończeniu projektu przydałoby się go wydrukować. Najlepiej, jeżeli masz kolorową drukarkę, bo wtedy projekt prezentuje się naprawdę ładnie. Przy zwykłych pracach, takich jak dyplomy, drukowanie jest banalnie proste. Naciskasz guzik Print i gotowe! Gorzej, jeżeli chodzi o koperty, pocztówki czy większe plakaty. Wtedy trzeba przekładać kartki w drukarce czy drukować plakat na kilku stronach, które potem należy połączyć. Dla chcącego jednak nic trudnego. Zresztą w programie wszystko zostało ładnie przedstawione i uproszczone, żeby nie było żadnych kłopotów.



Dzięki POKEMON PROJECT STUDIO można także tworzyć naklejki i tatuaże z ulubionymi postaciami. O ile jednak ich przygotowanie nie różni się od innych projektów, to jednak, żeby spełniały swoją rolę, trzeba wydrukować je na specjalnym rodzaju papieru. Niestety, w polskich sklepach nie znaleźliśmy papieru do tatuaży, chociaż to może się już niedługo zmienić. Dostępny jest natomiast specjalny papier do prasowanek na koszulki (np. firmy Hewlett Packard). Niestety, nie jest on tani, ale przecież na jednym arkuszu można umieścić całkiem sporo obrazków.

Taki program ma jeszcze jedną zaletę: ma on wiele wspólnych cech z „poważnymi" programami graficznymi, o których nie raz pisaliśmy w CLICKU! Dzięki temu jest jakby wprowadzeniem do fascynującego świata grafiki (i tutaj jest właśnie ten aspekt edukacyjny). A kto wie, może i do kariery grafika w CLICKU...



Program może sprawiać wrażenie trudnego. Ale szybko załapiesz, o co chodzi

Jedyną wadę POKEMON PROJECT STUDIO stanowi to, że opcje nie zostały przetłumaczone na język polski. Z jednej strony jest to zrozumiałe, bo przecież „dorosłe" programy graficzne też korzystają z angielskiego. Jednak osoby, które nie znają tego języka, na początku mogą mieć problem w zorientowaniu się, do czego służą poszczególne przyciski. Nie można się jednak zniechęcać! Do POKEMON PROJECT STUDIO dołączono bardzo dokładną instrukcję po polsku, która tłumaczy wszelkie zawiłości tego programu. Wszystko zostało też odpowiednio uproszczone, żeby tworzenie projektów stało się prawdziwą przyjemnością, a nie katorżniczą pracą. A okazuje się, że tworzenie własnych projektów wciąga na długie godziny, nawet bez drukowania...

Pokemon Project Studio
Wydrukuj swojego Pokemona

PC | PSX | DC | PS2

Program graficzny — 79,90 zł

Bardzo dużo projektów, obecność różnych Pokemonów, łatwa obsługa programu, doskonała polska instrukcja

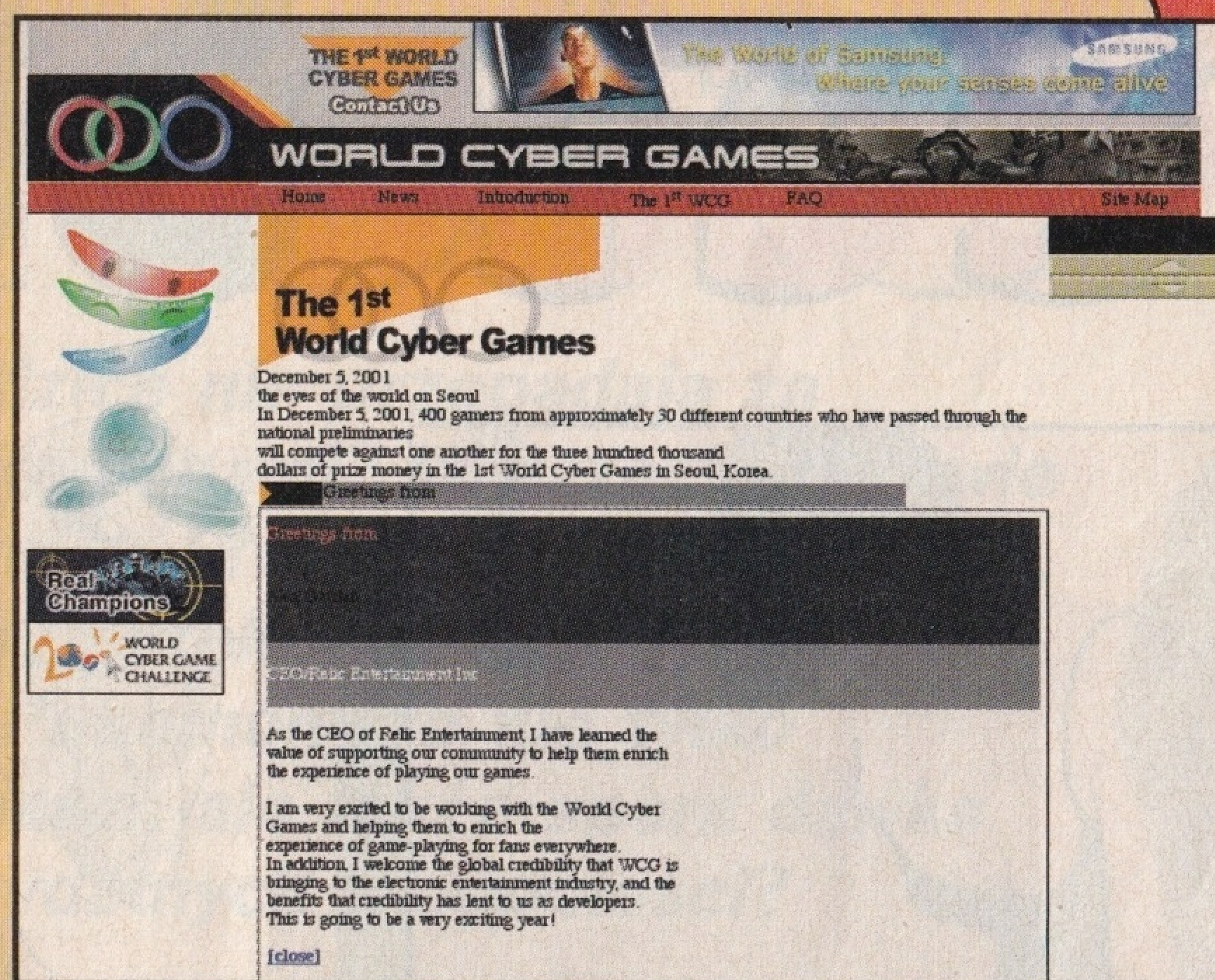
Tekst: Aleksandra „Krupik" Cwalina



Cyfrowe igrzyska

www.worldcybergames.org

Do listy olimpijskich dyscyplin sportowych dodawane są nowe konkurencje. Miłośnicy gier komputerowych zamarzyli sobie, żeby również ich ulubione zajęcie, czyli właśnie rywalizacja za pośrednictwem komputera, doczekało się swoich własnych igrzysk. Największe firmy z branży komputerowej postanowiły zrealizować tę ideę i powołały do życia organizację World Cybergames. Na jej stronie znajduje się centrum wirtualnego sportu. Finały pierwszych cyfrowych igrzysk miałyby odbyć się w dniach od 5 do 9 grudnia br. w Seulu w Korei. Trzeba przyznać, że jest o co walczyć, ponieważ pula nagród to 300 tys. dolarów. Nie pozostaje ci nic innego, jak wziąć się za trenowanie, a być może kiedyś, w przyszłości uda ci się zdobyć cyberolimpijskie złoto.



Kraina, nad którą zaległy cienie

www.mordor.derwery.pl

Film „Władca Pierścieni" to jeden z najbardziej oczekiwanych tytułów ostatnich lat. Ta ekranizacja kultowej trylogii znakomitego angielskiego pisarza J.R.R. Tolkiena budzi wiele emocji. W Internecie nie brakuje stron poświęconych zarówno filmowi, jak i samemu autorowi oraz jego dziełom. Jedna z ciekawszych polskich witryn poświęconych tej tematyce mieści się pod adresem http://www.mordor.serwery.pl/. Autor postarał się, aby jego strona wyglądała bardzo atrakcyjnie i trzeba przyznać, że w dużej mierze mu się to udało. Oprócz walorów estetycznych strona odznacza się ciekawą zawartością. Znajdziesz tu wiele interesujących materiałów o Tolkienie, „Władcy Pierścieni" i wymyślonym przez niego świecie. Bardzo rozbudowany jest dział Download. Możesz ściągnąć stąd wiele oryginalnych plików.

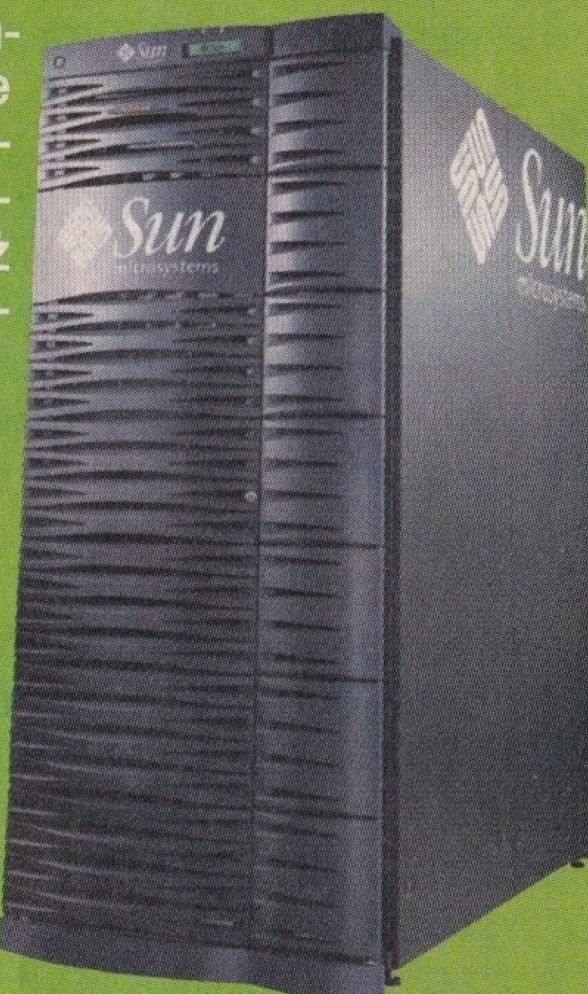


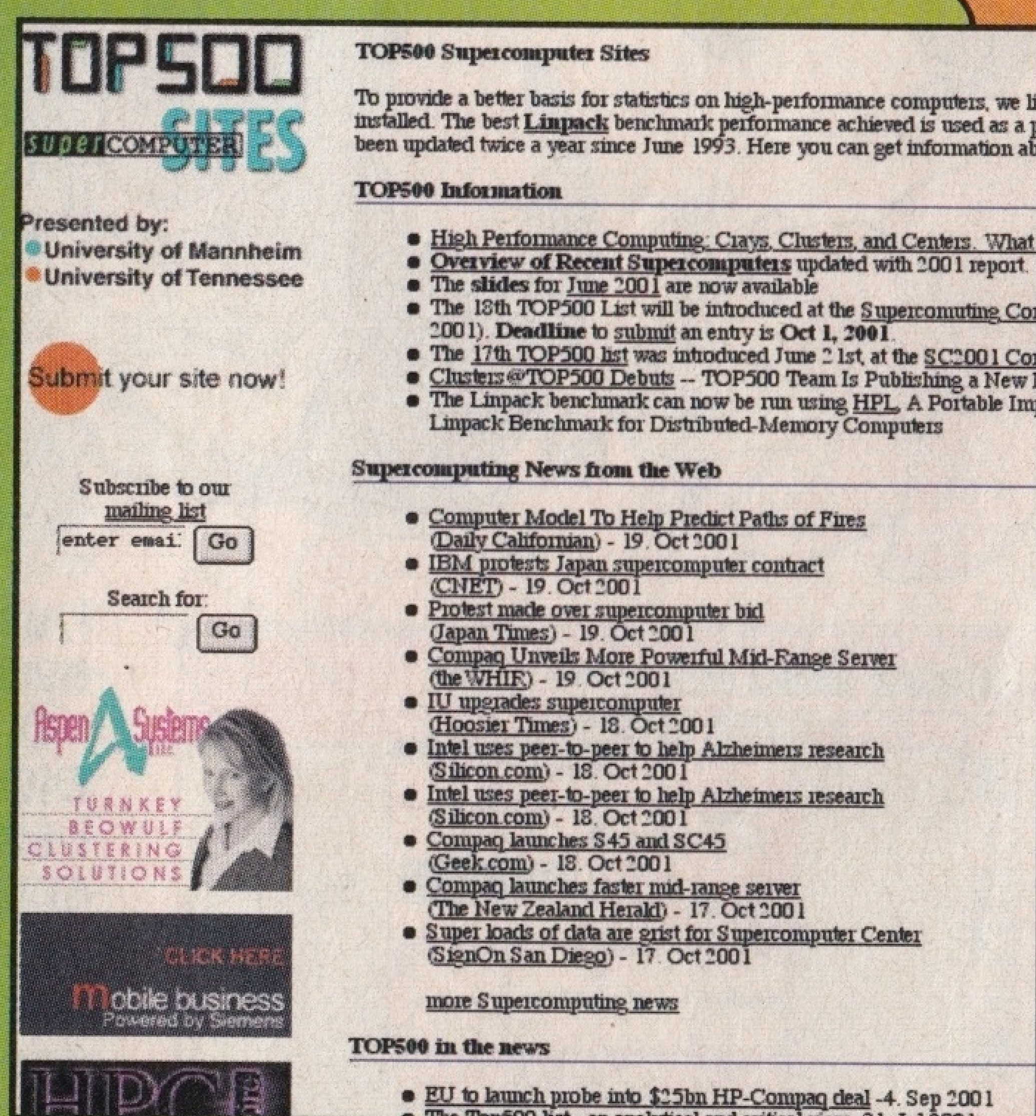
Supermaszyna

http://top500.org

Wielu posiadaczy najnowszych komputerów z Pentium 4 na pokładzie myśli, że ich maszyny to szczyt marzeń świata informatycznego. Tymczasem istnieją maszyny tysiące razy wydajniejsze niż najszybsze komputery domowe. Ich opis znajdziesz na http://top500.org/.

Elektronowe mózgi tych komputerów są przydatne np. podczas badań nad genami, sztuczną inteligencją lub innymi poważnymi zagadnieniami. Minuta pracy takiej maszyny kosztuje tysiące dolarów i wiele instytucji ustawia się w kolejki, żeby skorzystać z dobrodziejstw ultranowoczesnej techniki. W Polsce nie mamy zbyt wielu takich komputerów – spośród pięciuset ujętych w rankingu, polski jest tylko jeden, i to pod koniec stawki (w USA jest ich ponad 250).

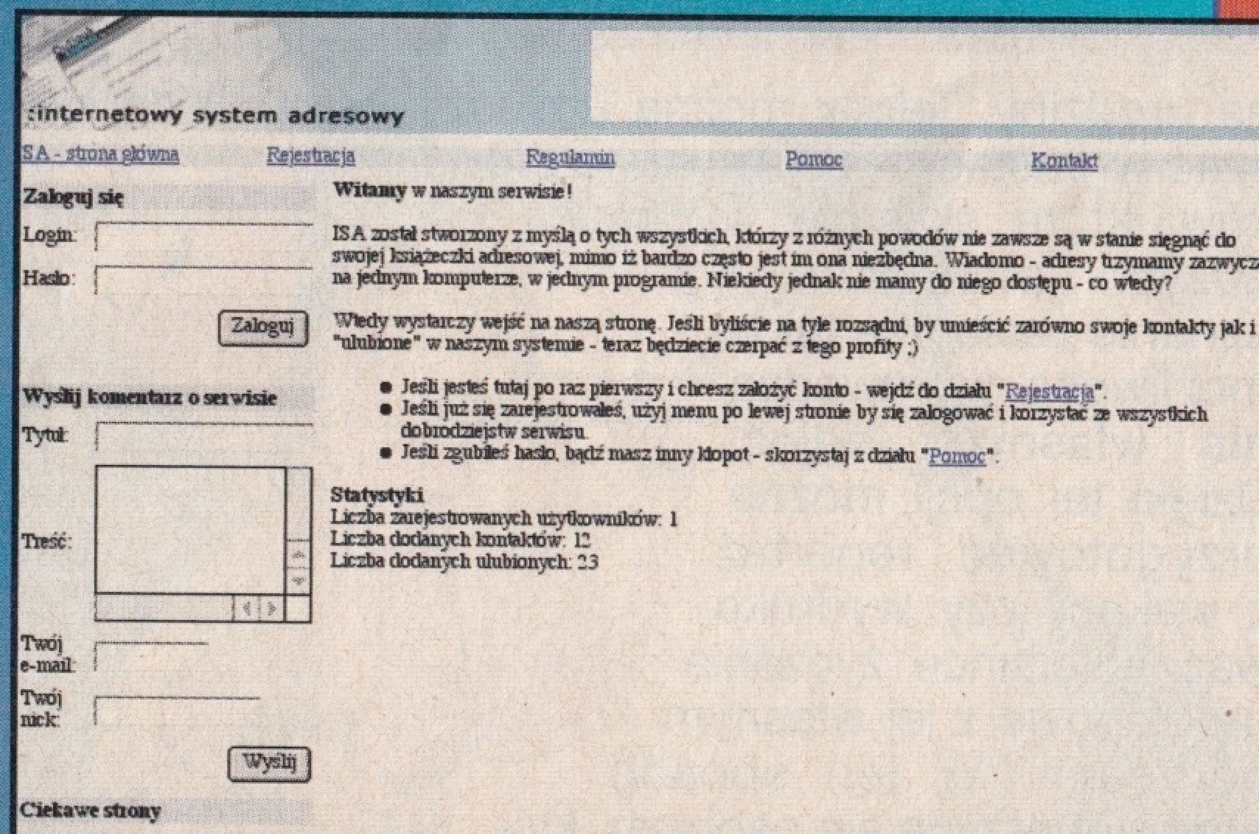




Internetowa książka adresowa

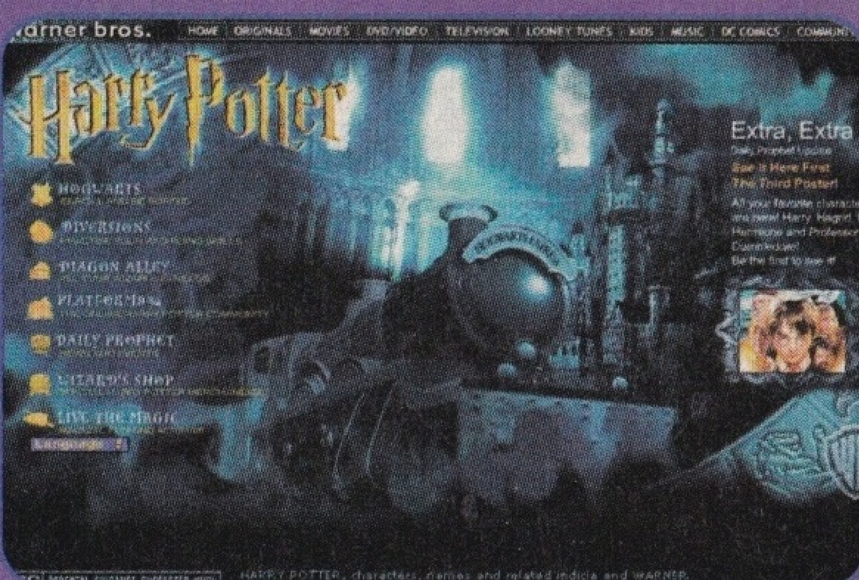
http://isa.neurovirgin.com

Często zdarza się, że musisz wysłać bardzo ważnego e-maila, ale akurat nie masz dostępu do swojej książki adresowej. Co wtedy zrobić? No cóż, to sytuacja trudna, ale nie beznadziejna. Aby uniknąć tego typu niespodzianek, należy zawczasu założyć sobie własne konto na stronie http://isa.neurovirgin.com/ i tam trzymać najważniejsze adresy. Rejestracja w serwisie jest bardzo prosta i nie trwa długo. Do internetowej książki adresowej możesz dodać pozycje z programu pocztowego, którego aktualnie używasz. Szkoda, że serwis nie jest trochę bardziej zautomatyzowany. Przydałoby się również więcej opcji. Niemniej taki internetowy kapowniczek zawsze może się przydać. Dzięki niemu będziesz miał dostęp do swoich adresów ze wszystkich miejsc na świecie, o każdej porze dnia i nocy.

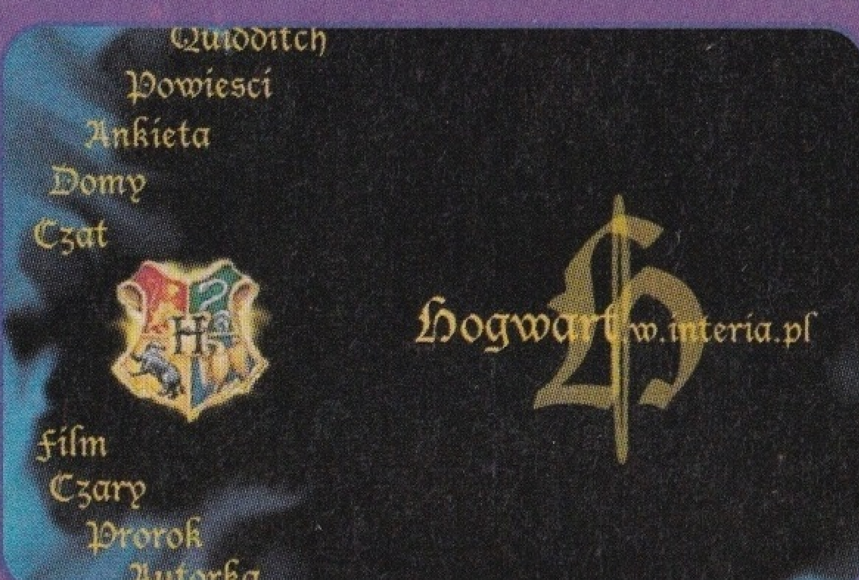


TOP 5 WWW

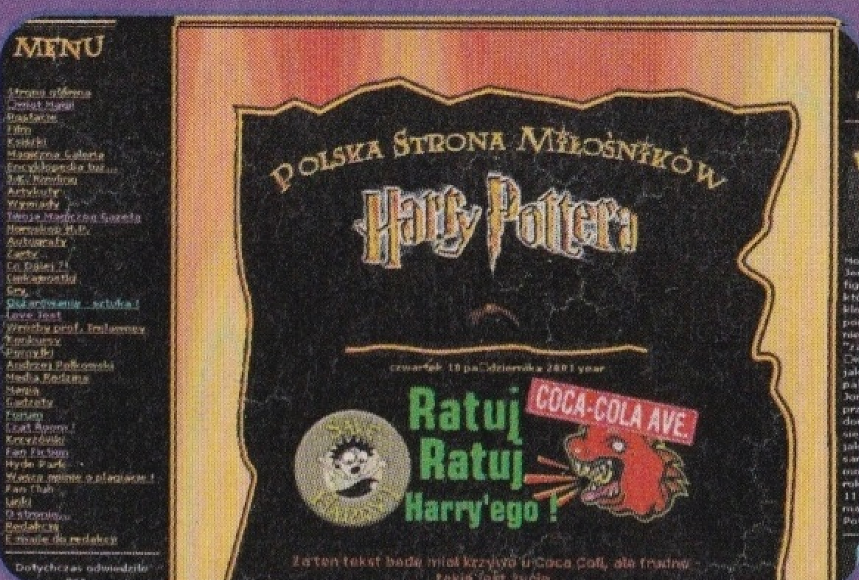
Harry Potter święci triumfy na całym świecie. Książki z jego przygodami rozchodzą się w milionowych nakładach, a wkrótce ukaże się film. W Internecie można znaleźć wiele ciekawych informacji o małym czarodzieju.



http://harrypotter.warnerbros.com 5



http://hogwart.w.interia.pl 4



http://www.harrypotter.prv.pl 4



http://harrypotterfans.com 3



http://www.harrypotter.elisa.pl 5

Teksty: Alexander Wincierok

Historia Gier FPP

HALF-LIFE to jedna z popularniejszych w tej chwili gier FPP. Kolejne dodatki sprawdzają się głównie w grze w Sieci

SOLDIER OF FORTUNE stał się grą kultową, choć szokował ogromną dawką przemocy i krwi płynącej po ekranie

Wskakujesz do głowy komandosa i spozierasz na świat jego oczyma. Zaciskasz ręce na kolbie i raz po raz pociągasz za cyngiel. Fikcja? Nie, to gra FPP!

Tajemniczy skrót FPP powstał z połączenia pierwszych liter angielskiego sformułowania „first person perspective", oznaczającego widok z perspektywy osoby zaangażowanej w wydarzenia. Gracze komputerowi wiedzą jednak, iż jest to zbiorcza nazwa tych wszystkich gier, w których bawiący się „wchodzi" w ciało głównego bohatera, dzięki czemu widzi i czuje to, co on, a ponadto może przejść się po okolicy, by zobaczyć, co w trawie piszczy. Taka definicja obejmuje nie tylko popularne strzelaniny (zwane FPS, czyli „first person shooters" – strzelaniny z widokiem FPP), ale i niektóre bardziej skomplikowane programy (np. DEUS EX i THIEF 2), a wyklucza przygodówki w stylu ATLANTIS (gdzie gracz spoziera na świat oczyma bohatera gry, ale nie ma swobody ruchu) czy symulatory.

FPP to gatunek stary jak Święty Mikołaj. Pierwsze programy tego typu powstawały w latach 80. na komputery 8-bitowe. Wielką popularnością cieszyła się np. gra THE EIDOLON, w której to gracz zwiedzał podziemne jaskinie i lochy oraz zbierał kryształy, które następnie wystrzeliwał w kierunku smoków broniących skarbów. Za ojca gatunku uważa się jednak strzelaninę WOLFENSTEIN 3D autorstwa ID Software z 1992 roku. Zdobyła ona gigantyczną popularność i zapoczątkowała trwającą do dziś modę na strzelaniny FPP. Jej bohaterem był odważny J. B. Blazkowicz, uciekający z hitlerowskiego więzienia. Walki z gestapowcami, wściekłymi psami czy mutantami były bardzo emocjonujące, mimo że gracz dysponował tylko czterema rodzajami broni, a labirynt, z którym miał do czynienia, był całkowicie płaski (bez schodów czy wzniesień). Co ciekawe, gracze narzekali, iż widok z oczu utrudnia im sterowanie bohaterem, a trafienie nim w drzwi czy wycelowanie we wroga jest stanowczo za trudne! Wydana kilka lat później kontynuacja gry – SPEAR OF DESTINY, nie stała się już tak wielkim hitem, głównie ze względu na małą liczbę zmian. Sukcesu nie odniósł też PLANET STRIKE (gracz jako Robert Wills Stone III zwalczał dzieci szalonego genetyka) i DEPTH DWELLERS.

Kiedy wydawało się, że gry FPP przestały się rozwijać, pojawił się kolejny produkt ID Software, słynny DOOM. Świetna, jak na owe czasy, grafika, wiele rodzajów broni – w tym nieśmiertelny shotgun, olbrzymi bossowie, możliwość tworzenia własnych etapów i wrogów, wreszcie tryb multiplayer uczyniły zeń gigantyczny przebój. Nie zdołały go pokonać ani STAR WARS: DARK FORCES ani innowacyjna RISE OF THE TRIAD. W tej ostatniej grze pojawiły się ruchome ściany, rykoszety, działka i wyrzutnie pozwalające na ekwilibrystyczne skoki, a także aż 10 trybów do zabawy w Sieci! Popularność zyskały za to utrzymane w klimatach fantasy zręcznościówki HERETIC i HEXEN (któż nie lubi biegać z siekierą w ręku?) oraz RPG – SYSTEM SHOCK.



Taka zabawa przypadnie do gustu wszystkim miłośnikom mocnych wrażeń. Liczy się spryt i brutalna siła

Najważniejsza jest szybka akcja i odpowiednia dawka emocji

Seria QUAKE jest uważana przez większość graczy za najlepszą w dziedzinie FPP

Połowa lat 90. obfitowała w rewolucje. Najpierw świat ujrzał grę DESCENT, pierwszą w pełni trójwymiarową strzelaninę FPP. Gracz kierował stateczkiem i niszczył wrogie instalacje w kosmicznych kopalniach. Mógł polecieć niemal w każdym kierunku, a także fruwać do góry nogami. Potem nastał czas DUKE NUKEM 3D. Prześmieszny twardziel (w stylu Johnny'ego Bravo) w roli głównej, interesujące poziomy umiejscowione na Ziemi i w Kosmosie, świetna broń – m.in. pomniejszacz – i ciekawe zagadki nadały grze status kultowej. Nie ma obecnie człowieka, który by nie salutował, słysząc ten tytuł. Oczywiście pomiędzy premierami opisanych powyżej kamieni milowych gatunku gracze nie próżnowali. Bawili się bowiem w westernowe OUTLAWS, bronili kur w REDNECK RAMPAGE i dźgali kujką laleczkę voo-doo w niezwykle krwawym programie BLOOD.

Kilka miesięcy później nastał czas QUAKE. Niezawodne ID Software uświadomiło graczom, że nie ma sobie równych. Trójwymiarowi przeciwnicy zastąpili popularnych do tej pory, płaskich jak deska wrogów, zaś mroczny klimat porwał wszystkich tych, którym nie odpowiadał prześmiewczy ton DUKE NUKEM 3D. Do czterech wypełnionych niespodziankami etapów dochodził zaś rewelacyjny tryb multiplayer.

Niektórzy mówią, iż po QUAKE nie było już nic. I rzeczywiście – gry FPP osiągnęły ten poziom rozwoju, że droga rewolucyjna była dla nich zamknięta. Tym samym nastał czas ewolucji, to jest drobnych, lecz istotnych zmian. TUROK: DINOSAUR HUNTER rozpoczął erę programów, których nie można było uruchomić bez akceleratora. UNREAL zaprezentował grafikę, o której dotąd nikt nie śnił, a także rozbudowany scenariusz. HALF-LIFE przyniósł bardzo inteligentnych przeciwników, zaś SOLDIER OF FORTUNE strefy krwi, na które podzielono ciała wrogów. TARGET i MORTYR udowodniły, iż także w Polsce powstają dobre strzelaniny, DEUS EX natomiast przypomniał miłośnikom RPG, że nie tylko rzut izometryczny nadaje się do przedstawienia pasjonujących historii. QUAKE 3 ARENA i UNREAL TOURNAMENT podbiły serca miłośników zabawy w Sieci. Pochodzący z września tego roku RED FACTION ukazał światu technologię geo-mod, pozwalającą graczom przebijać się przez ściany i modyfikować kształt korytarzy podczas gry.

Strzelaniny FPP nie zamierzają odejść w zapomnienie, tak jak zrobiły to popularne niegdyś tekstówki, strategie turowe czy pecetowe mordobicia. W produkcji znajduje się przecież kilkanaście znakomitych tytułów, z DUKE NUKEM FOREVER, MEDAL OF HONOR, SOLDIER OF FORTUNE 2 i DEUS EX 2 na czele. Każdy z tych programów, mimo iż jest odtwórczy w stosunku do QUAKE, dostarczy graczom wielu emocji.

Widok z oczu bohatera powoduje, że zabawa wciąga cię jeszcze bardziej i wydaje się rzeczywistością

DEUS EX święcił tryumfy na wszystkich listach przebojów przełomu 2000/2001 roku. Jak najbardziej zasłużenie

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski

Planeta Małp

Twórca filmu „Batman" zaprasza widzów na wycieczkę na „Planetę Małp". Jednak do kina zamiast bananów weź rozprawkę z filozofii

Małpy na koniu? I do tego uzbrojone? Świat się kończy!


Kapitan Leo czuł się bardzo związany ze swoimi podopiecznymi: szympansami-kosmonautami


Trzeba przyznać, że Leo prezentuje się... człowieczo


Kompletne odwrócenie porządku – małpa obrońca praw ludzi – może zaskoczyć!


Na ekranie nie zabrakło też pięknej kobiety, niestety w małpiej niewoli

Dawno, dawno temu pewna małpa spadła z drzewa i obraziwszy się na nie, zamieszkała w jaskini. Jej potomkowie niemal całkowicie wyłysieli, lecz stali się za to na tyle inteligentni, by tysiące lat później, już jako homo sapiens, wyruszyć w Kosmos. Na jednej z wielu krążących po orbicie stacji badawczych znalazł się zaś ambitny kapitan Leo Davidson. Człowiek ten czuł się niedowartościowany. W najciekawsze, a zarazem najbardziej niebezpieczne misje latały tresowane małpy. W wypadku niepowodzenia ich strata była jedynie niewielką cyferką zanotowaną po stronie ubytków, niewielką zwłaszcza w porównaniu do kosztów zniszczonego sprzętu. No bo przecież jeden szympans w tę czy w tę – co to za różnica? Na jego miejsce wyszkoli się dziesięć nowych małpiątek, a na Ziemi nikt po nim nie będzie płakał! Strata człowieka to już jest coś. Trzeba wypłacić rodzinie zmarłego ogromne odszkodowanie i wytłumaczyć się przed krwiożerczymi przedstawicielami mediów. Po co się narażać?

I dlatego właśnie Leo Davidson cierpiał i nie latał. Przez szklaną szybkę na mostku kapitańskim obserwował, jak kolejne małpy fruwały po bezkresnym niebie, by później bezpiecznie wrócić po obiecanego banana. Życie ludzi znajdujących się na pokładzie bazy było więc nudne jak flaki z olejem w najgorszym barze Warszawy. „Pobudka, papu, trenowanie małp, papu z dwóch dań, trenowanie małp, przeglądanie videopoczty z Ziemi, papu, papa małpom, lulu, wróć na początek". Gdzie tu ta wielka przygoda, o której Leo marzył, gdy wstępował do Akademii?

Pewnego dnia jednak w pobliżu bazy pojawiła się burza magnetyczna. Wysłany w jej pobliże szympans zboczył z kursu i zniknął z ekranów radarów. Davidson postanowił dać upust swym frustracjom. Wbrew rozkazom dowództwa wskoczył do niewielkiej kapsuły badawczej i ruszył w kierunku kosmicznej anomalii. Po chwili w jego pojazd uderzył jaskrawy snop światła, zaś wszystkie instrumenty pokładowe zwariowały. Kapitan wyrwał się z pola energetycznego i skierował statek ku najbliższej planecie – Ziemi. Twarde lądowanie w dżungli, zakończone iście skywalker'owskim uderzeniem w jeziorko, nie zwiastowało większych niespodzianek. Jednak gdy Leo Davidson stanął na suchym lądzie, zdziwił się ogromnie. Oto


Charakteryzacja udała się w filmie nadspodziewanie dobrze i sprawiała wrażenie naturalnej urody postaci...


Zwłaszcza Helena Bohnam Carter wyglądała nieźle. Gdyby tylko nałożenie małpiej maski trwało krócej...


Choć film opowiada o ważnych zagadnieniach egzystencjalnych, warto też zwrócić uwagę na efekty

grupa obdartych, śmierdzących i przerażonych ludzi uciekała w panice przed jakimiś postaciami na koniach. Postaciami? To były małpy uzbrojone w mechaniczne chwytaki i siatki, porozumiewające się ze sobą płynną angielszczyzną!!!

„Planeta Małp" jest już drugą adaptacją kultowej powieści Pierre Boulle'a, opowiadającej o dzielnym kapitanie, który wylądował na planecie zamieszkałej przez inteligentne małpy, traktujące ludzi tak samo jak małpy traktowane są na Ziemi. Pierwsza wersja filmu powstała w 1968 roku i urosła do rangi przeboju. Chwalono zwłaszcza znakomitą charakteryzację, wciągającą fabułę i zaskakujące zakończenie.

Przygotowując swój obraz Tim Burton, twórca takich przebojów jak „Batman", „Edward Nożycoręki", „Sok z żuka" i „Marsjanie atakują!", musiał z tego ostatniego zrezygnować. „Widzowie wiedzą, czego mogą się po „Planecie Małp" spodziewać." – powiedział w jednym z wywiadów – „Dlatego trzeba im dać coś zupełnie innego. Coś, co ich zaskoczy".

Amerykańscy widzowie, którzy dość tłumnie odwiedzili kina, dali się zaskoczyć. Większość z nich twierdziła bowiem, że spodziewała się zupełnie czegoś innego. W powszechnej opinii „Planeta Małp" ma zupełnie inny klimat niż dotychczasowe, nieco mroczne obrazy Burtona, ponadto jej scenariusz naszpikowany jest czysto hollywoodzkimi nieprawdopodobieństwami. I choć w filmie nie brakuje znakomitych efektów specjalnych i jeszcze lepszej charakteryzacji, a także widowiskowych pościgów oraz zaskakujących zwrotów akcji, to przynosi on lekki zawód. Na ekranie brakuje bowiem prawdziwych emocji, zaś sympatia widza nie stoi ani po stronie cukierkowatych bądź głupich małp, ani po stronie pyszałkowatego kapitana.

Choć na ekranie dominują małpy, to w czołówce filmu pojawia się kilku znanych aktorów. Przykładowo w roli Leo Davidsona wystąpił Mark Wahlberg, bohater „Gniewu oceanu" i „Złota pustyni". W Hollywood uchodzi on za jednego z najbardziej uzdolnionych aktorów tzw. młodego pokolenia. Niektórzy krytycy gotowi są postawić 10 funtów przeciwko jednemu, że prędzej czy później aktor ten zdobędzie Oscara za najlepszą rolę męską. Niewiele osób wie jednak, że jeszcze przed kilkoma laty Mark Wahlberg był gwiazdą dyskotek. Jako Marky Mark wylansował kilka wielkich przebojów, a także kilkanaście skandali (część z nich zakończyła się na sali sądowej). Przez pięć miesięcy występował też w jednym z najsłynniejszych boys-bandów lat 80., New Kids On The Block, skąd wyrzucono go – jak głosi plotka – za fałszowanie. W „Planecie Małp" Mark Wahlberg wypadł przyzwoicie. Na tle mocno owłosionych małp prezentował się bardzo... naturalnie. Nic dziwnego, był jedynym współczesnym człowiekiem w całym tym kudłatym towarzystwie. Znacznie trudniejsze zadanie czekało jednak odtwórców ról rdzennych mieszkańców planety, na której wylądował Leo. Mimo to dość ciekawą rolę stworzyła Helena Bonham Carter, wcielająca się w szympansicę-obrończę praw ludzi, a także goryl Michael Clarke Duncan (znany wszystkim miłośnikom kina z kapitalnej roli niesłusznie oskarżonego Murzyna z „Zielonej mili". W nowej „Planecie Małp" jako umierający ojciec generała Thade'a wystąpił też Charlton Heston, gwiazda pierwszej ekranizacji powieści Boulle'a. Tym samym historia zatoczyła koło i powróciła do pamiętnego 1968 roku. Ale ciii... o tym wiedzą tylko najstarsi kinomani oraz czytelnicy CLICKA!


Widowisko jest emocjonujące i trzyma w napięciu przez większą część filmu


Oto dystyngowana małpa. Czapki z głów


Uważaj, bo zaraz będziesz miał stado małp na karku! Dosłownie!


No, tak. Bez broni palnej nie obejdzie się teraz żaden obraz. Widać, samo Dobro się nie obroni, musi skorzystać ze „wspomagaczy"...

Tekst: Michał „Joel" Zacharzewski; Zdjęcia: Syrena Entertainment Group

Jednym zdaniem

VIA sklonuje P4!

Przedstawiciele firmy VIA zapowiedzieli, że wkrótce zamierzają opracować tani procesor bazujący na rozwiązaniach znanych z Pentium 4. Wiadomość ta spowodowała wzmożoną nerwicę u przedstawicieli Intela. Już teraz producent Pentium zarzuca VIA, że bezprawnie wytwarza układy do płyt głównych dla procesora Pentium 4.

Obiecanki?

Burmistrz Szanghaju (Chiny) ogłosił podczas spotkania z Billem Gatesem, że jego urzędnicy przestaną używać... pirackich programów Microsoftu. W zamian szef korporacji zapowiedział, że jego firma zwiększy inwestycje w tym mieście.

I kto tu rządzi...

Coraz więcej firm zaczyna świadczyć usługi dostępu do Sieci poprzez dial-up (połączenia z numerem 0-20...). Niestety, mylilby się ten, kto uzna, że sytuacja internautów zmienia się dzięki temu na lepsze. W dużej części kraju centrale TP S.A. są w tak złym stanie, że połączenia modemowe są zrywane bez względu na użyty numer dostępowy. Nadal też brakuje powszechnie dostępnych, konkurencyjnych usług typu SDI czy Neostrada.

X-Box z Węgier

Sprzedawane w Europie konsole X-Box będą produkowane w fabryce na Węgrzech. Oficjalna premiera nowego gadżetu Microsoftu w Europie zapowiadana jest na marzec 2002 roku. Za konsolę trzeba będzie zapłacić około 1800 złotych.

Długopis z nVidią

Znana wszystkim posiadaczom kart graficznych firma otworzyła sklepik internetowy, w którym można kupić przeróżne gadżety ozdobione logiem nVidii. Swoim fanom firma udostępniła nie tylko długopisy, parasole oraz torby, ale także... niemowlęce śpioszki, termosy i koszule.

Nielegalne edytory

Amerykańskie Biuro Patentowe zarejestrowało wniosek znanej firmy IBM dotyczący edytorów stron WWW. Zgodnie z przyjętym dokumentem, każdy program do tworzenia witryn w Sieci, sprzedawany bez porozumienia z IBM, jest... nielegalny! Jest to oczywisty absurd, którego przyczyną jest niekompetencja pracowników biura patentowego, niemniej prawo jest prawem...

Duron 1 GHz

Zgodnie z zapowiedziami AMD, w sprzedaży jest już Duron 1 GHz Procesor. Układ, co jest już standardem, oferuje bardzo wysoką wydajność pracy przy stosunkowo atrakcyjnej cenie. W znakomitej większości zastosowań nowy Duron przewyższa wydajnością Pentium 4 1.2 GHz, choć jest wyraźnie wolniejszy (i droższy) od „starego" Athlona 1 GHz. Jak widać, dominujący do niedawna Intel będzie musiał się sporo napracować, aby odzyskać straconą pozycję lidera.

NOKIA 5510 z bliska

CLICK! AKCJA! Dzięki uprzejmości firmy NOKIA mamy dla was 5 szałowych plecaków! Jeśli chcecie je wygrać, zajrzyjcie na stronę 66 – tam czeka na was nasza mała niespodzianka!





Podczas tegorocznej edycji Nokia Totally Board, która odbyła się 3.10.2001 roku, zaprezentowano najnowszy telefon firmy Nokia o symbolu 5510. Dzięki uprzejmości Nokia Poland i PTK Centertel udało nam się go obejrzeć.

Telefon wygląda jak obrócony o 90°. W centralnej części urządzenia znajduje się ekranik, a po jego obu stronach pełna pecetowa klawiatura! 5510 od innych produktów Nokii odróżnia też odtwarzacz plików muzycznych (MP3 oraz AAC) i wbudowane radio FM. Telefon ma 64MB pamięci służącej do zapisywania do dwóch godzin muzyki w stosunkowo wysokiej jakości. Wbudowana, cyfrowa nagrywarka umożliwia natomiast zapisywanie muzyki lub innych dźwiękowych danych w wyżej wymienionych formatach (bezpośrednio z radia, jak i z zewnętrznych źródeł dźwięku, np. z walkmana). Do telefonu dołączono zestaw słuchawkowy, który można tak ustawić, aby przerywał muzykę na czas rozmowy i wznawiał transmisję po jej zakończeniu. Kolejnym elementem jest przeglądarka internetowa WAP, funkcja „chatowania" z wieloma osobami naraz i równoczesne wysyłanie SMS-ów do wielu odbiorców. Jeżeli liczy się dla ciebie dobra prezencja, oryginalność i marzysz o zintegrowanym urządzeniu do dzwonienia, muzyki, wiadomości tekstowych, Internetu oraz innych rozrywek (w postaci np. zróżnicowanych gier), to Nokia 5510 stworzona jest właśnie dla ciebie.



Nowy telefon powinien pojawić się na rynku przed gwiazdką, a jego cena wyniesie ok. 1600 zł. W naszym regionie telefon będzie dostępny w dwóch kolorach, a są to ładne odcienie niebieskiego i czerwonego.

Cyfrówka dla mas

Aparaty cyfrowe zapewniają ogromną wygodę fotografowania i magazynowania zdjęć. Nie trzeba też trudzić się przy ich wywoływaniu. Jednak mają jedną, poważną wadę (poza faktem, że nie użyje ich żaden szanujący się fotograf): są piekielnie drogie. Firma Casio postanowiła jakoś temu zaradzić i wprowadza do sprzedaży nowy aparat QV-2100 o rozdzielczości 2 megapikseli. Aparat wykonuje zdjęcia o maksymalnej rozdzielczości 1600x1200 punktów i zapisuje je na karcie SD/Multimedia. Nośnik może pomieścić nawet 720 fotek. Ponadto QV-2100 posiada 16 MB wbudowanej pamięci flash, służącej do zapisu klipów wideo. Bez baterii i dodatkowych akcesoriów aparat waży zaledwie 190 gramów. A cena? Cóż, 200 dolarów nie powinno nikogo odstraszyć. Inna rzecz, że aparat tyle będzie kosztować w USA, a wiadomo, że Polska jest, niestety, krajem dużo, dużo droższym! W końcu my płacimy cła i podatki, a politycy kupują sobie za to nowe Lancie i podnoszą pensje. Uczciwy deal, prawda?



CD PROJEKT gaz do dechy!


Michał Kiciński Dyrektor Marketingu CD Projekt
Wojciech Harasim Kierowca Rajdowy

CD Projekt, jeden z największych wydawców gier na rodzimym rynku, postanowił sponsorować młodego kierowcę rajdowego, Wojciecha Harasima, wicemistrza okręgu warszawskiego. Po raz pierwszy w barwach CD Projektu Harasim pojedzie w listopadowym rajdzie cieszyńskiej Barbórki. Umowa pomiędzy dystrybutorem gier a kierowcą stanowi element reklamy programu RALLY TROPHY.

Tekst: Jacek „Randall" Piekara, Marek Lenarcik, R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: NOKIA, Matias Corporation, Agfa

Dystrybutor:
Lukas Toys Sp. z o.o.
Ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław

www.nintendo.com

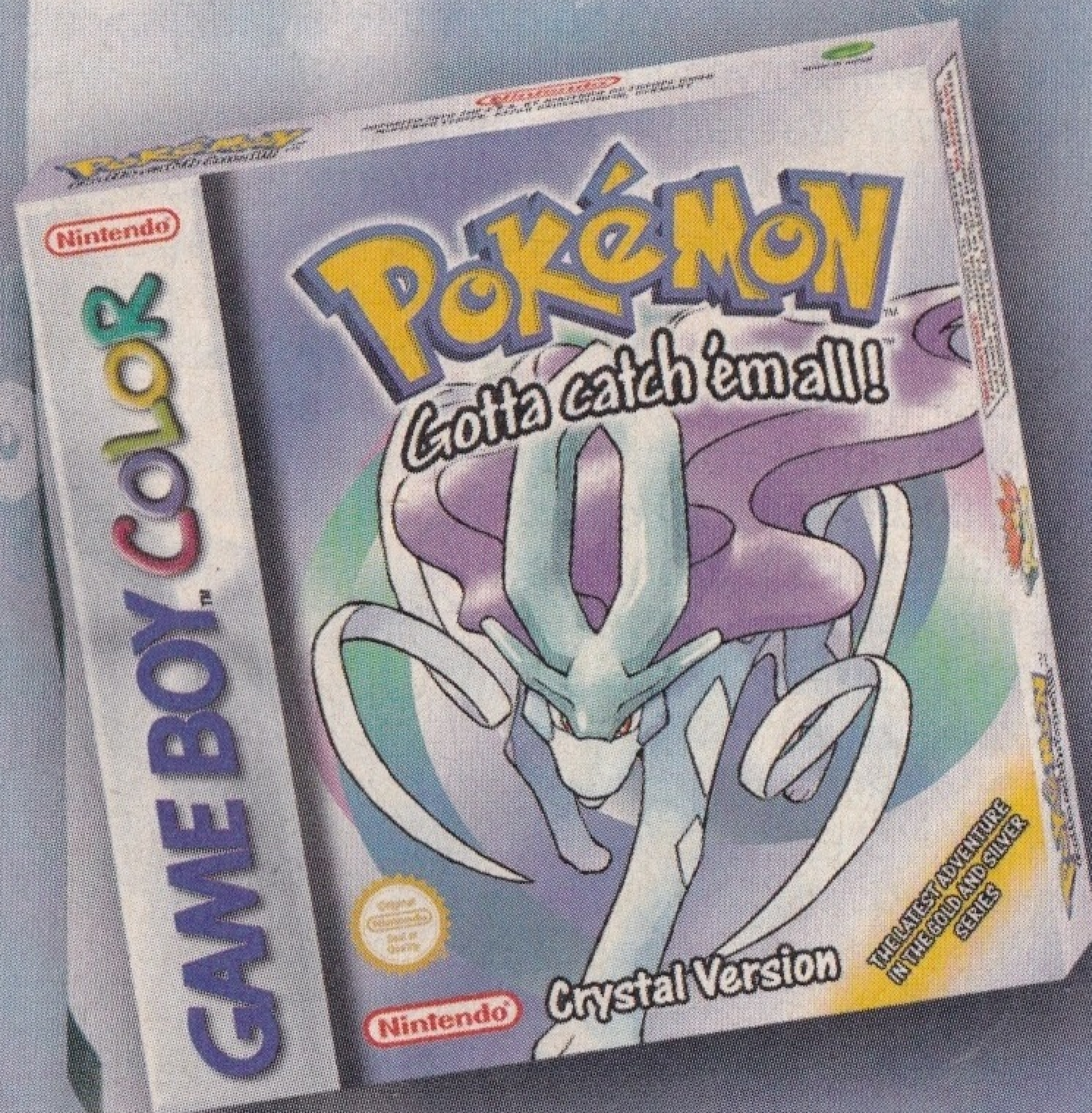
POKÉMON

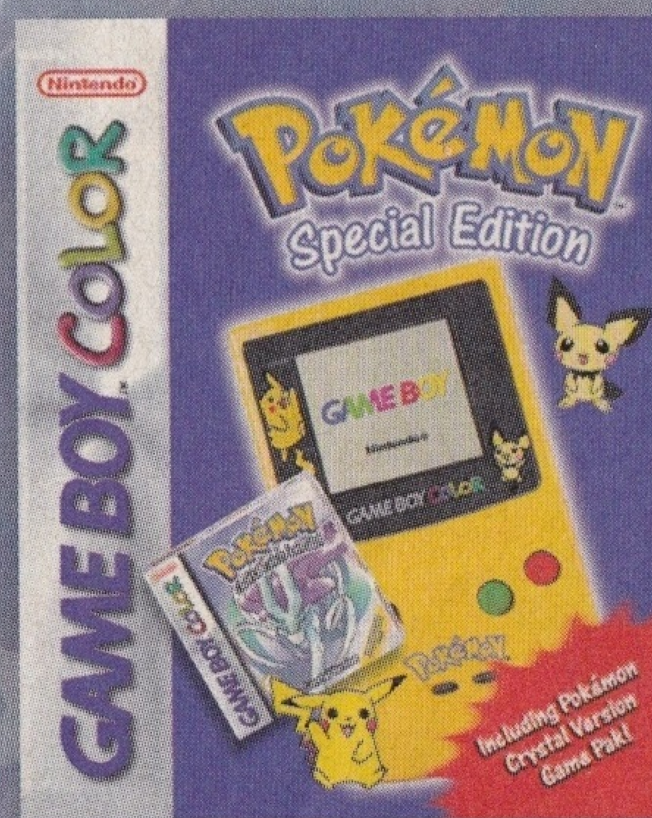
Gotta catch 'em all!™



UNLOCK
THE MYSTERY

Rozwikłaj tajemnicę









Nintendo®

GAME BOY COLOR

Jednym zdaniem

Apple bez Motoroli?

Współpraca z Motorolą budzi u szefów firmy Apple coraz większą niechęć i frustrację. Producent procesorów dla Macintosha nadal nie przedstawił w pełni sprawnego układu PowerPC G5, tymczasem komputery konkurencji coraz bardziej wyprzedzają sprzęt spod znaku jabłuszka. Nic dziwnego, że szef Apple zastanawia się, czy nie zrezygnować ze współpracy z Motorolą lub – co bardziej prawdopodobne – wraz z IBM wykupić od dotychczasowego wspólnika dział produkujący procesory.

Są Windows XP!

Stało się! Premiera nowych Windows jest już faktem historycznym, autostradami suną ciężarówki wypełnione pudełkami z jeszcze ciepłymi płytami CD-ROM, a firma Billa Gates'a przeznacza miliony dolarów na reklamę najnowszego systemu. Pojawiły się też protesty użytkowników niegodzących się na zastosowanie w okienkach zabezpieczeń. A u nas – możesz wygrać Windows XP (strona 66).

GameCube z DVD

GameCube firmy Nintendo zostanie zaopatrzony w czytnik płyt DVD – podała firma Matsushita. Nowa wersja konsoli znajdzie się w sprzedaży już 14 grudnia tego roku. Producent zostawia sprzedawcom wolną rękę w ustalaniu ceny, ale informuje, że w jego sklepie internetowym urządzenie będzie kosztowało około 330 dolarów.

A my zacofani...

Jeszcze trzy lata temu tylko piętnaście procent niemieckich uczniów miało dostęp do Internetu. Dzisiaj – a ogłosił to rzecznik niemieckiego rządu – we wszystkich szkołach jest już Internet i w całym państwie nie ma ucznia, który nie mógłby korzystać z dobrodziejstw Sieci. Ministerstwo oświaty wydało na wyposażenie szkół przeszło 32 miliony euro, a główny sponsor akcji – Deutsche Telekom – przekazał aż 128 milionów euro. A my, jak zwykle, jesteśmy zacofani! Ale w końcu każdy z nas musi utrzymać co najmniej jednego górnika i jednego rolnika. A Sieć? Na co komu takie fanaberie?

EA zwalnia ludzi

Kłopoty internetowych przedsięwzięć od dawna nie są już niczym nowym. „Dotcomy" bankrutują jeden po drugim, a firmy zwalniają pracowników zajmujących się Siecią. Nawet taki gigant jak Electronic Arts postanowił zrezygnować z usług aż 250 osób zatrudnionych w dziale internetowym. Ostatnio grupowe zwolnienia przeprowadzili też tacy potentaci jak Virgin czy Interplay.

Ogromny=dobry

Masz kłopot, aby zmieścić na dysku twardym wszystkie gry i gierki, w które KONIECZNIE musisz zagrać? Firma Western Digital rozwiąże twój problem. Nowy dysk – Caviar WD 1200BB – pozwala na magazynowanie aż 120 GB danych! Dysk składa się z trzech talerzy, każdy o pojemności 40 GB. Nawet przy dzisiejszych standardach (niektóre gry zajmują przeszło 2 GB na twardzielu) taki dysk wystarczy ci na długo!

Tekst: Jacek Randall Piekara, R.J. Yackoo, Marek Lenarcik; Zdjęcia: Logitech, Microtek.

Polski oddział Logitech

29 listopada w Warszawie otwarte zostanie polskie biuro Logitecha. Polskie przedstawicielstwo firmy odpowiedzialne będzie za koordynację wprowadzania nowych produktów na rynek w Polsce, Litwie, Łotwie, Estonii i Rosji. Z tej okazji do końca roku otrzymasz kilka nowych produktów, dzięki którym granie i korzystanie z komputera ma szanse stać się jeszcze przyjemniejsze.

ClickSmart

Pierwszym z prezentowanych produktów jest połączenie cyfrowego aparatu fotograficznego i kamery internetowej. **Click Smart** dostępny będzie w dwóch wersjach. Bogatsza, oznaczona symbolem **510**, to najbardziej zaawansowany aparat cyfrowy Logitechu. Urządzenie gwarantuje doskonałą jakość obrazu (posiada przetwornik 1.3 megapixeli), co w tej klasie cenowej jest prawdziwym rarytasem. Dodatkowo ma wbudowany mikrofon, lampę błyskową oraz kartę SmartMedia 8MB. Pozwala to zapisać do 480 zdjęć w niskiej rozdzielczości lub do 90 sekund filmu z dźwiękiem. Do aparatu można też oczywiście dokupić dodatkowe karty SmartMedia o innych pojemnościach.



Drugi model aparato-kamery, oznaczony symbolem 310, charakteryzuje się bardzo łatwą obsługą oraz niewielkimi rozmiarami. **ClickSmart 310** może pomieścić w pamięci do 160 fotografii lub do 15 sekund filmu z dźwiękiem. Maksymalna rozdzielczość zdjęć to 640x480.



Oba urządzenia do zasilania wykorzystują po 4 baterie AAA (paluszki) i podłączane są do komputera przez port USB (baterie wtedy nie są konieczne). ClickSmart 310 dostępny jest w sprzedaży od października w cenie 449 zł, model 510 natomiast dostępny będzie jeszcze w listopadzie w cenie 679 zł.

Wingman Cordless Gamepad

Kolejnym urządzeniem jest... pierwszy na świecie gamepad bezprzewodowy! Urządzenie dostępne będzie w dwóch wersjach: dla PC i dla konsol Playstation, PS One i PS2. Pad korzysta z identycznego rozwiązania, jak bezprzewodowe telefony stacjonarne, czyli z transmisji w zakresie 2,4 GHz. Urządzenie potrafi pracować na jednych bateriach bez przerwy do 50 godzin (odległość od odbiornika do 6 metrów) oraz do 75 godzin non stop przy wyłączonej funkcji Vibration feedback. Pad korzysta z portu USB i posiada dwie analogowe gałki, 8-kierunkowy przycisk sterujący i 11 programowalnych przycisków. Ma też cyfrową, czułą przepustnicę, która doskonale sprawdza się we wszelkiego rodzaju symulatorach. Dodatkowe wrażenia gwarantuje odmiana technologii Force Feedback, przystosowanej dla gamepadów – wspomniany wcześniej Vibration Feedback. Wibracje można wyłączyć. Do kompletu dołączono oprogramowanie WingMan Profiler, które pozwala na proste zarządzanie wszystkimi funkcjami urządzenia.



Wingman Cordless Gamepad jest zasilany czterema bateriami AAA. Kontroler dostępny będzie w sprzedaży od połowy grudnia, a sugerowana cena to 233 zł zarówno w wersji na PC, jak i Playstation.

Driving Force&Momo Force

Tym, co zwróciło naszą uwagę podczas prezentacji, były dwa nowe modele kierownic. **Driving Force** to zestaw przeznaczony dla konsoli Playstation 2. Sprzęt ten jest bardzo czuły i korzysta z technologii Force Feedback (znanej z kierownicy GT Force). Dodatkowo urządzenie posiada przyciski sterujące (umieszczone na obręczy kierownicy) i osiem przycisków oraz klawisz-kursor. Koło kierownicy pokryte jest specjalną gumą. Całość można przymocować do stołu przy użyciu dwóch klamer. Kierownica będzie do kupienia jeszcze w listopadzie, a jej sugerowana cena detaliczna wynosi 429 zł.

Druga kierownica zaprojektowana została specjalnie dla Logitechu przez firmę MOMO, która... zajmuje się produkcją kierownic do prawdziwych bolidów Formuły 1. Urządzenie przeznaczone jest dla PC. Całe koło **MOMO Force** zostało ręcznie obszyte skórą, a przód – panel kierownicy wykonano z aluminium. Kierownica porusza się na łożysku kulkowym, co gwarantuje precyzję i wygodę obsługi. Dołączone do kompletu pedały (wykonane ze stali pokrytej antypoślizgową gumą) mogą być dowolnie regulowane. Zmieniono i wzmocniono również mechanizm Force Feedback, na przodzie kierownicy umieszczono 6 przycisków, a pod spodem przyciski oraz płatki do sekwencyjnej zmiany biegów. Kierownica Logitech MOMO jest dostępna w limitowanej (numerowanej) serii od połowy października. Sugerowana cena detaliczna to 749 PLN.



Cordless Desktop Optical

Już za 545 zł możesz kupić zestaw, składający się z bezprzewodowej optyczno-radiowej klawiatury i myszki. Ergonomiczna klawiatura wygląda futurystycznie. Ma też dodatkowe przyciski odpowiedzialne za obsługę ponad 20 funkcji (np. nawigowanie w Internecie), specjalne podpórki, odciążające ręce podczas pracy, i jest niemalże płaska. Dwuklawiszową myszkę wyposażono w specjalną rolkę, służącą do przewijania stron WWW oraz dodatkowy, dowolnie konfigurowany boczny klawisz. Całość podłączana jest do komputera za pośrednictwem 2 portów USB. Dołączone ze sterownikami oprogramowanie pozwala na stałe kontrolowanie poziomu zużycia baterii. Zestaw jest już w sprzedaży.



Opisywane powyżej produkty są lub będą w ofercie internetowego sklepu Logitechu: www.logitech-sklep.com.pl

Supermysz Logitech za darmo!

Tylko u nas możesz wygrać jedną z dwóch nowoczesnych myszek optycznych Logitech. O szczegółach przeczytasz na stronie 66!

Microtek
skanery jak marzenie



Firma Connect, autoryzowany dystrybutor skanerów MICROTEK, wprowadza do sprzedaży 4 nowe modele skanerów przeznaczonych na rynek domowy. Charakteryzują się one 48-bitową głębią kolorów, dzięki czemu bardzo precyzyjnie odwzorowują kolory.

Innowacją jest zastosowanie w skanerach serii ScanMaker 4800 najnowszej technologii – SIGMA Six, która polega na zastosowaniu aż 20 000 elementów CCD, które pozwalają wydobyć nawet najdrobniejsze szczegóły ze skanowanego materiału. Bogate oprogramowanie, zastosowanie 5 przycisków funkcyjnych oraz możliwość skanowania slajdów i negatywów powodują, że maszynki te są najbardziej oczekiwanym produktem na polskim rynku.



Wśród programów znajdują się m.in: Adobe Photoshop 5LE (Mac), Adobe Photodeluxe 4 (PC), ABBYY OCR FineReader Sprint 4 PL, ScanWizard 5.

ScanMaker 3800 dostępny będzie w cenie 368 zł netto, ScanMaker 3800 Plus (z przystawką do skanowania slajdów i negatywów 35 mm) za 442 zł netto, ScanMaker 4800 – 614 zł netto a ScanMaker 4800 Plus (z przystawką do skanowania slajdów i negatywów 35 mm, opcja MTMA) – 688 zł netto

Opisywane skanery możecie mieć za darmo – wystarczy wziąć udział w naszym konkursie (szczegóły na stronie 66).

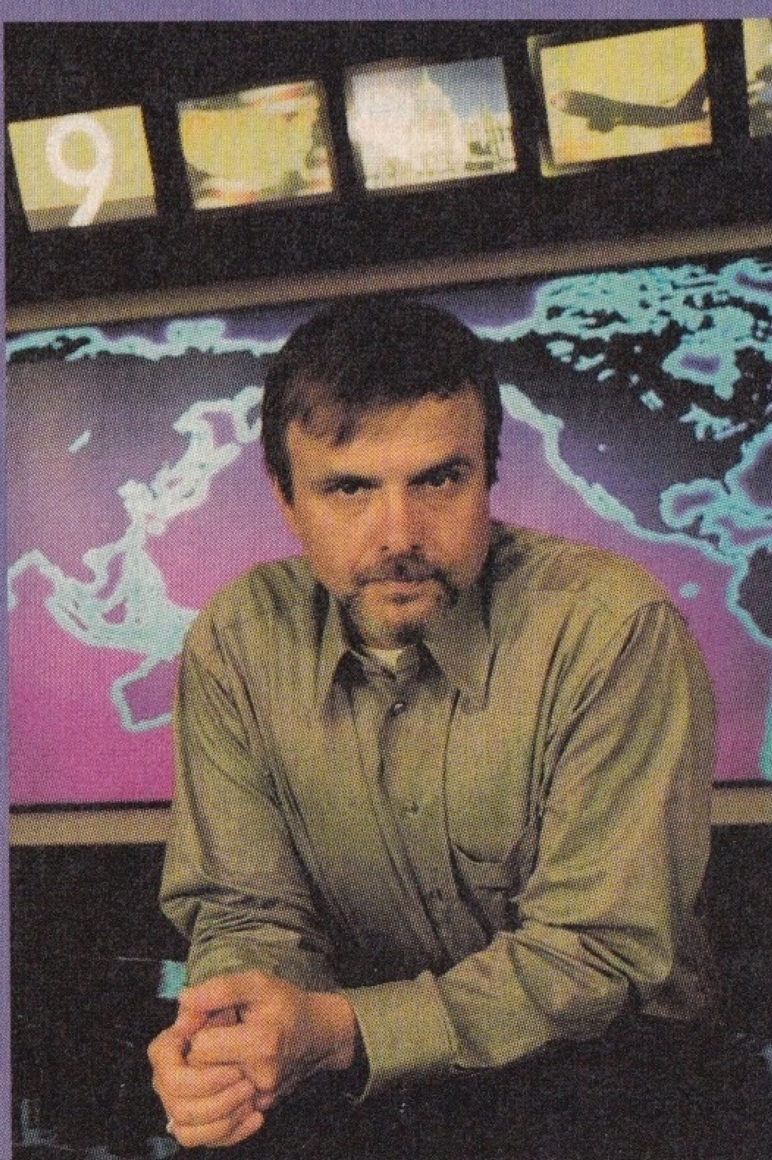
Baldur's Gate MegaPack

Firma CD Projekt zdecydowała się wydać Sagę BALDUR'S GATE, kolejną edycję kolekcjonerską dla fanów tej fantastycznej serii. Wiadomo już na pewno, że w zestawie znajdą się: BALDUR'S GATE 1 (5xCD), Opowieści z Wybrzeża Mieczy (1xCD), BG2 (4xCD), Dodatek Kolekcjonerski do BG2 (1xCD) oraz BG2: TRON BHAALA (1xCD). W sumie daje to 12 płyt CD!!! Ponadto w pudełku znajdą się dodatki-niespodzianki. Cena zestawu – 159,90 PLN!!!

Minikomórka

Telefon komórkowy ciągle ci gdzieś ginie? Męczy cię już mozolne wstukiwanie cyferek i literek na maleńkiej klawiaturze? W takim razie urządzenie firmy Sony Ericsson (Ericsson Bluetooth Handsfree HBH-20) powinno cię zainteresować. Ten maleńki telefonik (zajmuje o połowę mniej miejsca niż karta kredytowa) składa się z mikroskopijnej słuchawki, połączonej z mikrofonem oraz osobnej jednostki Bluetooth. Możesz go nosić jak naszyjnik czy zegarek lub przypiąć do ubrania. Wszelkie manipulacje jest tym łatwiej wykonywać, że całość waży zaledwie 26 gramów! A co z obsługą tego maleństwa? Otóż będziesz mógł obsługiwać telefon, wydając polecenia za pomocą głosu! Bateria instalowana w zestawie wystarczy na 4 godziny rozmowy lub 60 godzin czuwania. Ericsson Bluetooth Handsfree HBH-20 trafi do sklepów na początku listopada.

Pantoliono w Majestic



Aktor Joe Pantoliono został zatrudniony przez koncern Electronic Arts. W przygotowywanej właśnie czwartej części przygodowej gry on-line, zatytułowanej MAJESTIC, wcieli się on w postać Tima Pritcharda, reportera-detektywa, który publikuje w Sieci kontrowersyjne artykuły, niedopuszczone do obiegu w tradycyjnych mediach. Joe Pantoliono zyskał sławę, grając Ralpha Cifaretto w „Rodzinie Soprano" – jednym z najpopularniejszych seriali wszech czasów – oraz wcielając się w postać Cyphera w filmie „Matrix". Epizod gry z udziałem aktora pojawi się na rynku pod koniec listopada.

Brytyjski rekord

Sprzedaż gry CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 01/02 pobiła rekord wszech czasów w Wielkiej Brytanii. W ciągu jednego weekendu sprzedano aż 103 tysiące kopii gry. To wynik lepszy (różnica wynosi 30 tysięcy egzemplarzy) od imponującego rezultatu CHAMPIONSHIP MANAGER 3 z 1999 roku.

Tekst: Jacek "Randall" Piekara, Marek Lenarcik, R.J. „Yackoo!"; Zdjęcia: Logitech

ludzie listy piszą...

Kupony konkursowe

- TOP-20
- SKANERY
- RAINBOW SIX
- NOKIA
- SIMSY
- ARCANUM
- WIGGLES
- WATCHMAKER
- POOL OF...
- POKEMONY
- WINDOWS XP
- LOGITECH

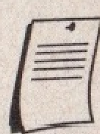


Jaki dysk?

Cześć, mam mały problem z wybraniem dysku. Waszym zdaniem, który dysk jest lepszy: IBM 40GB czy SEAGATE 40GB? Aha, jeszcze jedno pytanko: dlaczego SAMSUNGI cieszą się złą sławą?

Diajo

Zarówno Seagate, jak i IBM to bardzo dobre firmy. Ciężko powiedzieć, który jest lepszy, prawdopodobnie ich parametry są porównywalne. IBM może być droższy ze względu na sławę firmy, jeśli więc zależy ci na niższej cenie, może powinieneś kupić Seagate'a. Samsungi rzeczywiście ostatnio cieszą się złą sławą – ponoć często się psują (może to kwestia wadliwej partii, może firma schodzi na psy). Ale jak to zwykle bywa ze sprzętem, może się zdarzyć, że twój egzemplarz będzie zupełnie dobry i położy ci wiele lat.



TOP 20 i ramki

Chciałbym się spytać, dlaczego zmieniliście listę TOP20 i ramkę z ocenami gier? Poprzednie były lepsze.

Kameleon56

Komentarze na temat tych dwóch zmian często pojawiają się w waszych listach. Jeśli chodzi o TOP 20, sprawa nie jest prosta. O ile zdecydowana większość akceptuje i popiera ograniczenie tego działu, zdarzają się również ganiące listy jego zagorzałych fanów. TOP 20 raczej nie wróci do starej formuły, gdyż zajmowało zbyt dużo cennego miejsca, które lepiej przeznaczyć na recenzje i zapowiedzi (tak wynika z waszych głosów). Jeśli chodzi o ramkę z ocenami – była ona przejściowa, zaś od numeru 23, jak zapewne zauważyliście jest już zupełnie nowa ramka, która, mamy nadzieję, spodoba wam się.



Jak to zrobić?

Mam problem: napisałem fabułę do gry, ale nie wiem, gdzie ją wysłać. I jeszcze parę spraw.
1.Gdzie można prezentować swoje strony „www" (gdzie mi je ocenią, czy w ogóle jest takie miejsce w Sieci)?
2.Czy można gdzieś prezentować swoje skrypty? A jeśli tak, to gdzie?
3.To samo co powyżej, tylko dotyczy banerów?
4.Chcę się nauczyć języka C++, ale nie wiem z czego korzystać: z książek czy stron poświęconych C++. Po prostu potrzebuję dobrego źródła dla początkujących.
5.Czy istnieją profesjonalne kursy dla Flasha 5.0?

Krystian

Gdyby firmy komputerowe chciały zrobić stos z nadsyłanych im propozycji scenariuszy, to pewnie powstałaby góra wysokości Mt. Everestu. Jeśli jednak chcesz, to zawsze możesz znaleźć w Internecie znanych producentów gier i wysłać na ich adresy propozycję scenariusza. Oczywiście powinna ona (abstrahując od kwestii merytorycznych) być napisana nienaganną angielszczyzną.

Dobrym sposobem rozreklamowania swojej strony jest ogłoszenie jej istnienia na liście dyskusyjnej (związanej z tematyką strony!). Możesz także wysłać informację o swojej twórczości do redakcji pism komputerowych poświęconych Internetowi. Skrypty możesz prezentować na swojej stronie albo wysłać je właścicielowi którejś ze stron poświęconych skryptom.

Jeśli chcesz reklamować się przy pomocy bannerów, poszukaj w Sieci stron poświęconych wymianie bannerów. Wszyscy chcący się nauczyć programowania powinni na początku sięgnąć do książek. Dopiero później, kiedy będziesz już trochę znał się na temacie, sięgnij do Internetu i zamieszczonych tam przykładów. Jeśli chodzi o zakres książek-kursów, to obecnie możesz znaleźć pozycje, które jasno wytłumaczą każdy problem związany z programowaniem.

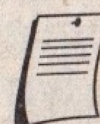


Świetny pomysł

Wpadłem na świetny pomysł, aby stworzyć stronę z adresami stron. Jeżeli chcesz, aby adres twojej strony został zamieszczony na mojej stronie, wyślij e-mail na adres misiekjx@wp.pl z tematem strona www. Stronę należy opisać i napisać, o czym ona jest.

Misiekjx

Wydaje nam się, że na podobny pomysł wpadli twórcy altavisty, yahoo, copernicusa, infoseeku i wielu innych site'ów, których zadaniem jest wyszukiwanie stron tematycznych. Niemniej wyważanie otwartych drzwi może być zabawne!



CLICK! redakcja

Dyrektor wydawniczy: Jerzy Szulwic, **Koncepcja wydawnicza:** Tomasz Namysł, Jerzy Szulwic. **Redaguje zespół:** Piotr Moskal (redaktor naczelny), Agnieszka Trzebska (sekretarz redakcji), Michał Cichy, Jacek Piekara. **Dział graficzny:** Jacek Goliatowski (kierownik działu), Marek Janowski, Wojtek Langner. **Teksty w tym numerze:** Marcin Kułakowski, Marek Lenarcik, Maciej Ogiński, Stanisław Pawlak, Jacek Śniadecki, Aleksander Winciorek, Michał Zacharzewski. **Adres do korespondencji:** „CLICK!", skr. pocztowa 333, 04-026 WARSZAWA telefon (0 – prefix – 22) 517 01 94, e-mail: click@click.pl **Sekretariat redakcji:** Marta Cichocka telefon (0 - prefix - 22) 517 02 44. **Dział reklamy:** Katarzyna Jabłońska (dyrektor działu), Beata Desczyk, Beata Hentosz, Julia Poruczko, Agata Przonek - telefon (0 – prefix – 22) 517 02 58. **Druk:** Donnelley Polish American Printing Company, Kraków.



ISSN 1509-0558



Na listy odpowiada: Jacek „Randall" Piekara, współpraca R.J. „Yackoo!"

CLICK! tygodnikiem

Zastanawiam się, czy Click mógłby zmienić się w tygodnik? Chyba nigdzie na świecie nie ma tygodnika o grach i wy bylibyście pierwsi! W każdym numerze pełne wersje i plakaty albo inne gadżety. To byłoby coś! Zastanowicie się?

Pooh

Odpowiadamy szczerze: nie, nawet się nie zastanowimy. Powodów jest kilka: po pierwsze, polski rynek nie jest przygotowany na tego rodzaju rewelacje, po drugie, tygodnik z pełną wersją oznaczałby dla naszych stałych czytelników wydatek miesięczny rzędu 30 złotych, po trzecie, z doświadczenia wiemy, że moglibyśmy mieć spore kłopoty z materiałami. Czasami po prostu są tygodnie, podczas których panuje na rynku totalna posucha, a przecież pismo nie może się składać z samych zapowiedzi!

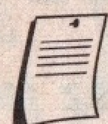


Nie kupuję gier!

Postanowiłem sobie, że nigdy już nie kupię gry zaraz po premierze. Niby dostaję świeżutki produkt, ale cena też jest zwykle świeżutka (znaczy się odświeża mnie szokowo). Nie lepiej poczekać parę miesięcy, aż firma przeceni tytuł? I już mogę go dostać za jedną drugą albo i mniej początkowej ceny. A w dodatku wszędzie już są wtedy poradniki, walkthrough i inne takie, więc jak czegoś nie wiem, to mam proste dojście do porad. Czasami jeszcze wychodzi jakaś wersja Gold z dodatkowymi opcjami. A kiedy podjąłem taką decyzję? Otóż wtedy, jak kupiłem Evil Islands za 99 złotych, a potem zobaczyłem ją za 19 czy 29 w Empiku. Kurde, oszczędziłbym sobie na następną gierkę! Nie mówię już o Soldier of Fortune. Mój kumpel do dzisiaj sobie pluje w brodę, że kupił ją za prawie dwie „bańki", a potem mógł dostać lepszą wersję za jedną trzecią tej ceny.

Trzaska

Za i przeciw kupowaniu gier tuż po premierze są argumenty. Jednak zauważ, że nie każdy produkt zostaje przeceniony (choć faktycznie zdarza się to w tej chwili bardzo często). Poza tym kupując grę zaraz po premierze, masz radość uczestnictwa w pewnym wydarzeniu, możliwość wymieniania się opinią z kumplami czy innymi graczami na Sieci itp. Jednak przy ograniczonych zasobach finansowych metoda czekania na przecenę jest słuszna. I nie ma się czego wstydzić. W Londynie w okresach przecen przed sklepami ustawiają się takie tłumy bogatych Angoli, że nie ma gdzie szpilki wcisnąć!



Internet vs papier

Coraz więcej moich kumpli korzysta z Internetu i czyta tylko tam artykuły o grach. Przestali kupować pisma komputerowe, bo po co? Artykuły mają za darmo, ściąganie demek za darmo. Po co wydawać kilkanaście złotych miesięcznie?

Robock

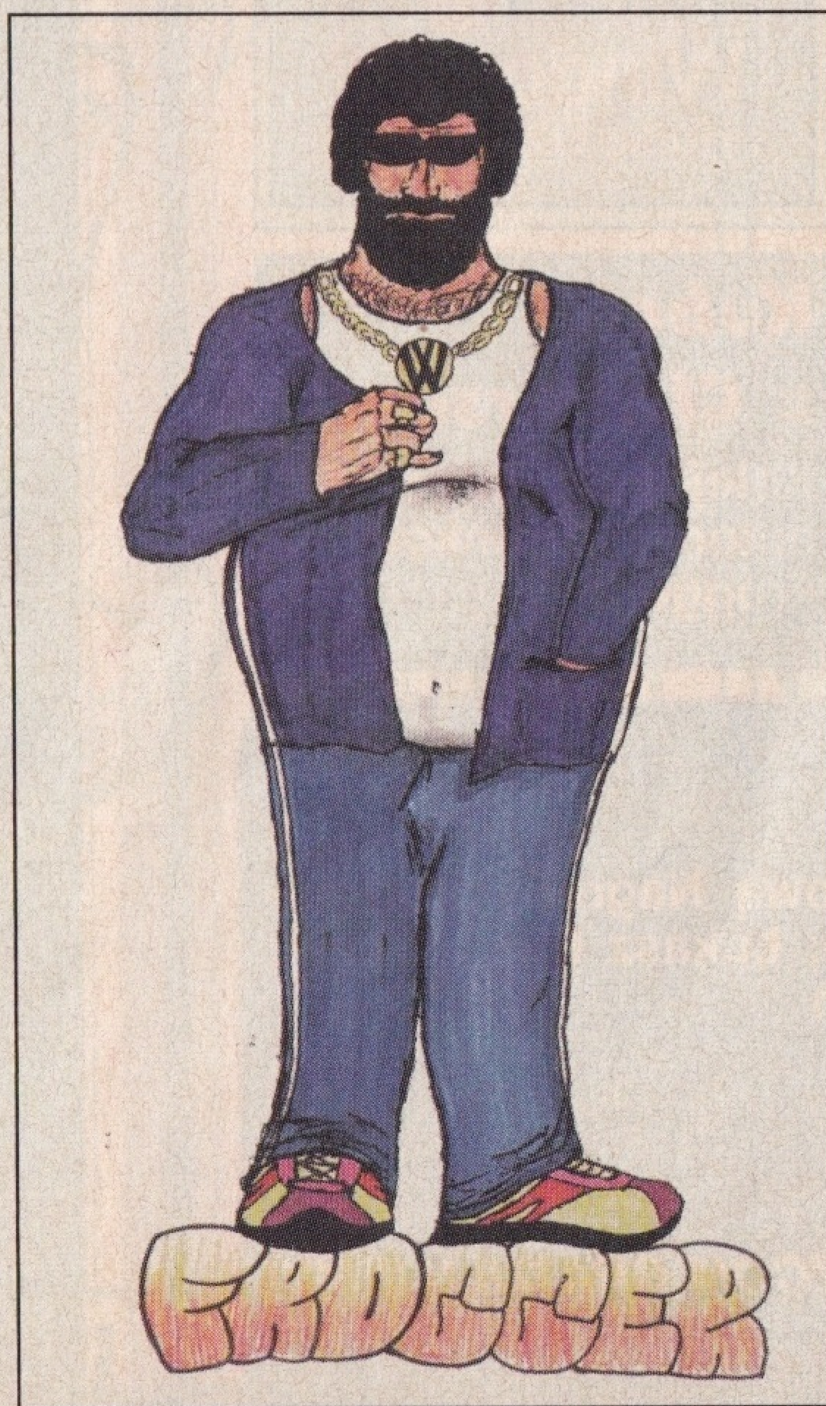
Po pierwsze: czy naprawdę za darmo? Nie radzę ściągać żadnych demek, jeśli ma się połączenie modemowe! Z kolei stałe łącze to koszt od stu kilkudziesięciu złotych miesięcznie w górę. I jeszcze jedna sprawa: mnie osobiście nic nie zastąpi przyjemności rozłożenia sobie gazety przy jedzeniu albo w wannie. I co z tego, że w pracy mogę korzystać ze wszelkich serwisów informacyjnych? I tak codziennie kupuję dwa dzienniki (nie powiem jakie, bo to kryptoreklama :)). Poza tym, jeśli chodzi o polskie serwisy o grach, to nadal są one bardzo mało profesjonalnie prowadzone (z jednym chlubnym wyjątkiem, którego też nie podam, bo to też kryptoreklama :))

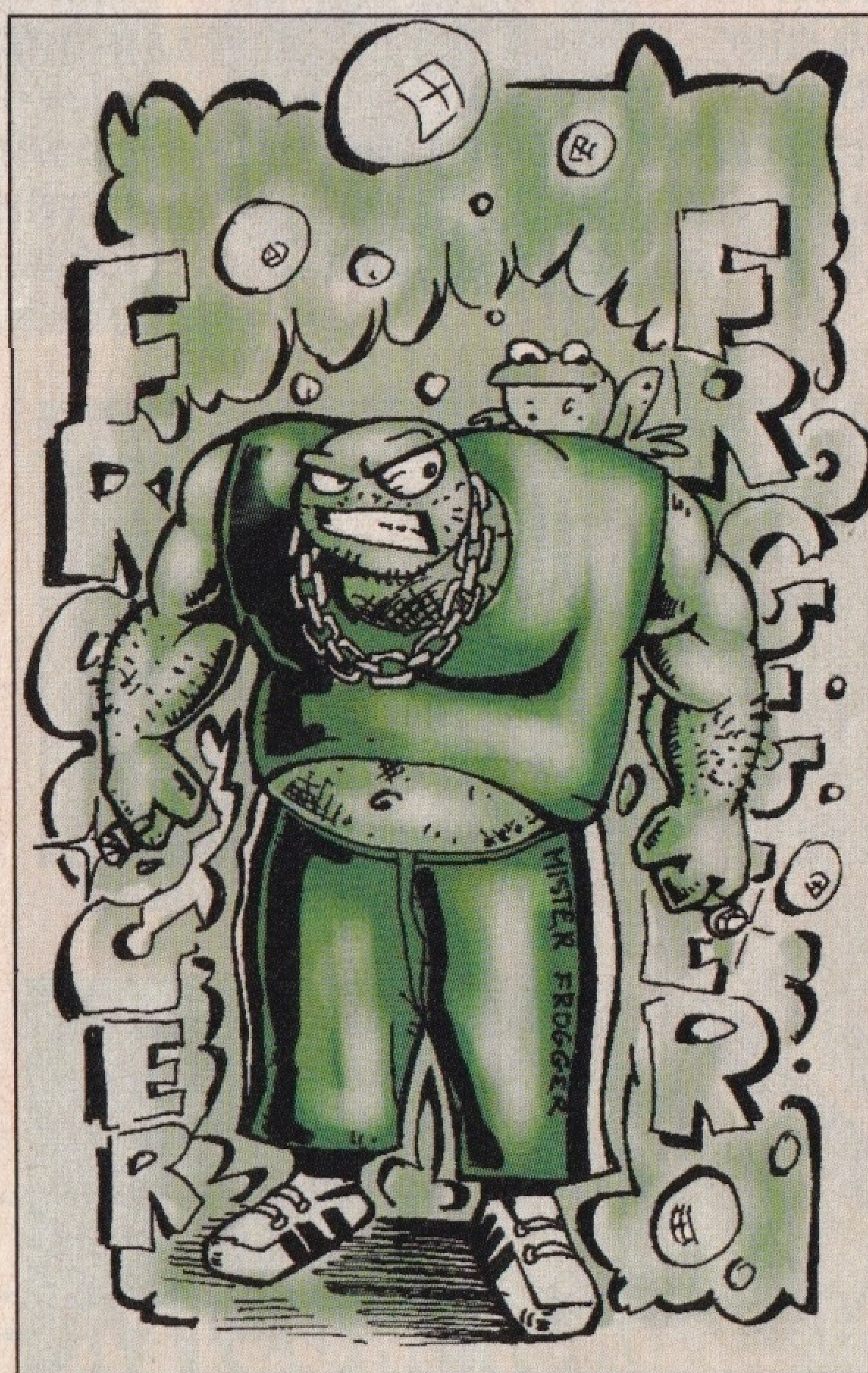


Konkurs Froggera

Jest nam bardzo miło, że konkurs „Narysuj sobie Froggera" cieszy się takim powodzeniem. W tym numerze publikujemy kilka pierwszych prac i trzeba przyznać, że naprawdę nam się spodobały. Zwłaszcza Froggerowi, który powiększył je sobie, wydrukował i zawiesił nad łóżeczkiem, w którym śpi z ukochanym misiem. Postanowiliśmy, że każda osoba, której prace wydrukujemy, otrzyma od nas prezent w postaci programu Music Maker Junior i/lub kubeczka CLICK!. A najlepsze rysunki nagrodzimy naprawdę dobrymi grami komputerowymi!

Na razie prezentujemy tylko dwa rysunki – KONKURS TRWA DALEJ! Obok widzicie pracę Krzysztofa Barana, a powyżej rysunek Michała Szuro. Gratulujemy pomysłu i czekamy na kolejne prace!







OCENIAMY WASZE STRONY



www.swiat-dysku.prv.pl

Strona skromna graficznie, ale jasna i funkcjonalna. Miłośnicy Terry'ego Pratchetta znajdą informacje o nim samym i wydanych w Polsce książkach, a także mnóstwo linków do polskich i zagranicznych stron. Niestety, uderza brak rozbudowanych informacji o świecie. Na przykład w rozdziale „Bohaterowie" opisano tylko Rincewinda! Poza tym, na stronie jest zdecydowanie zbyt wiele literówek, a to świadczy o niedbalstwie autorów. Brakuje też form kontaktów z innymi fanami, np. forum dyskusyjnego lub galerii amatorskich grafik.



Rozdajemy prezenty!

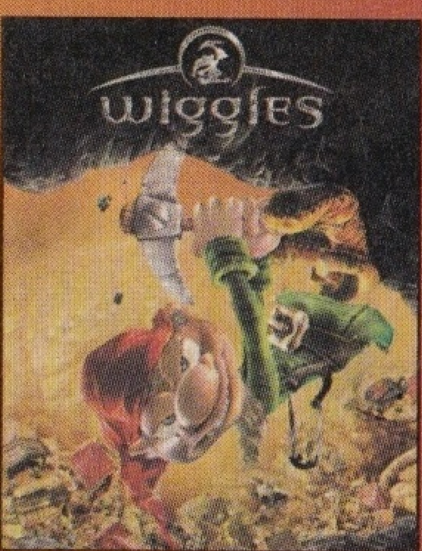
Czegoś takiego jeszcze nie było! W tym numerze masz jedyną i niepowtarzalną okazję otrzymać jedną z naszych nagród całkowicie za darmo! Wystarczy, że przyślesz do naszej redakcji kartkę pocztową z jednym z kuponów ze strony 64. Nie musisz odpowiadać na żadne pytania! Jedyne, co musisz mieć, to odrobina szczęścia w losowaniu. Poniżej znajdziesz listę nagród, które już wkrótce mogą być twoje!

20x Watchmaker



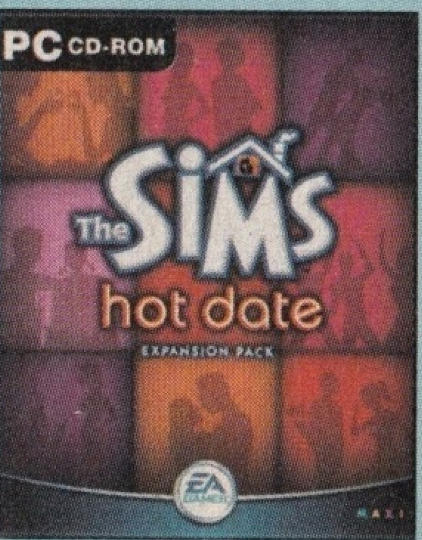
Opisywana niedawno w CLICKU! przygodówka ufundowana przez firmę Manta

3x Wiggles



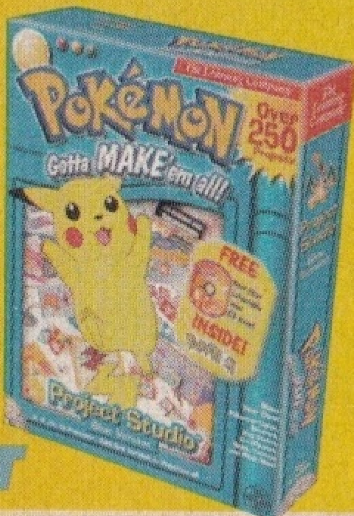
Czy lubisz pomagać małym skrzatom? nagrodę ufundował CD Projekt

1x The Sims Randka



Dla fanów ludków nagrodę ufundował IM Group

1x Pokemon Project Studio



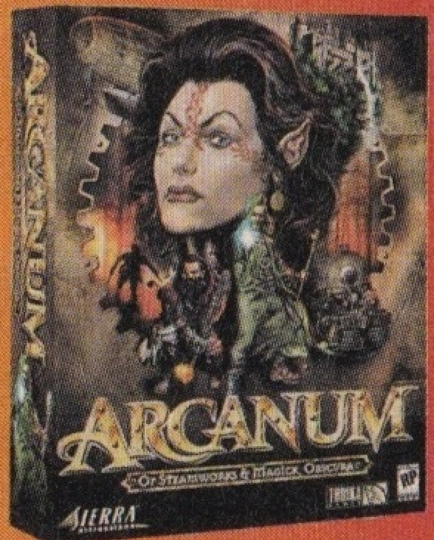
CD PROJEKT

2x Torba Wiggles



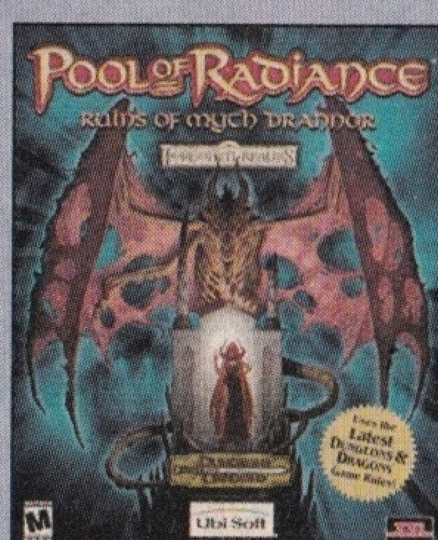
Zmieszczą się co najmniej cztery wioski skrzatów! CD Projekt

1x Arcanum



Jedna z najciekawszych gier ostatnich tygodni od firmy Play-It

1x Pool Of Radiance 2



To może być najlepsza gra roku. Play-It podarował ją właśnie tobie

2x Myszka



Logitech

Music Maker Junior



Nasz upominek dla autorów rysunków Froggera. Teraz możecie nagrać piosenkę o... Froggerze!

5x Plecak NOKIA



Jeśli pasjonujesz się grafiką, na pewno przyda ci się dobry skaner. Mamy więc dla ciebie superskaner!

Skaner MUSTEK

1x Windows XP



Skaner MICROTEK



Oto kolejna propozycja dla miłośników grafiki! Taki sprzęt przyda się Wam na pewno. A więc do dzieła, wystarczy wysłać kupon!

Kubek z Clickersem!

Kolejny upominek dla autorów rysunków Froggera

Nagrody z nr 21 wylosowali:

DIABLO BATTLECHEST
Odp.: Dwaj bracia Diablo to Mefisto i Baal. Nagrodę otrzymuje: Marek Perczyński, Wrocław

ROLLERCOASTER
Odp.: Rollercoaster to rodzaj kolejki w wesołym miasteczku. Nagrody otrzymują: Adam Wojdyn, Warszawa; Michał Dłuski, Tarnowiec

EARTHWORM JIM 3D
Odp.: Jim zderzył się z krową. Nagrody otrzymują: Paweł Krystek, Kielce; Łukasz Biel, Rybnik; Tomasz Katafiasz, Poznań

TOP 20
Tomasz Skalski, Jasło

WSZYSTKIM ZWYCIĘZCOM GRATULUJEMY!

NOWE PRZYGODY CLICKERSA

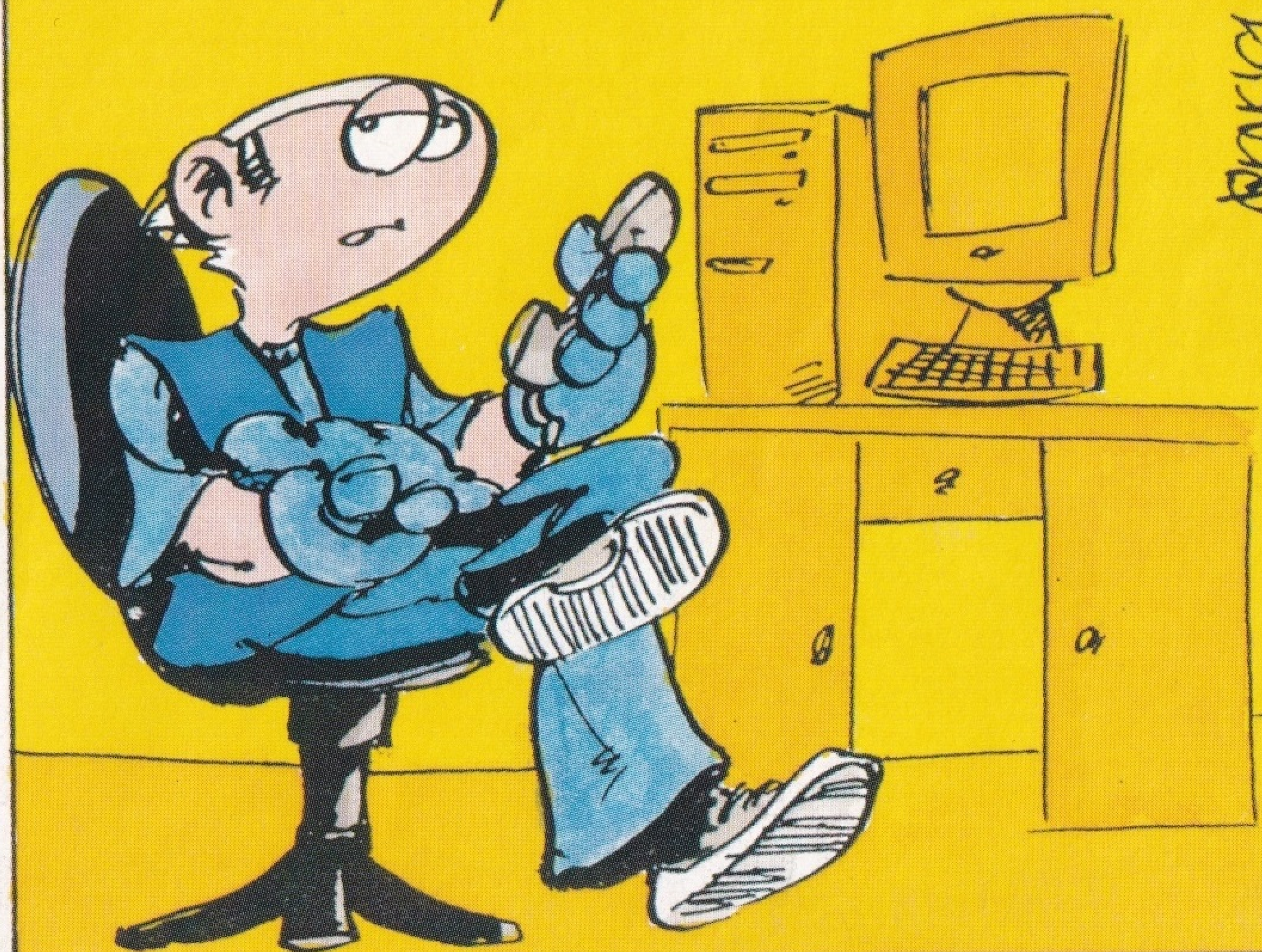


















Rally Trophy

Realny aż do bólu



DOBRA CENA · DOBRA CENA · DOBRA CENA
7990 ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

„Grając, czujesz w ustach smak kurzu spod kół samochodów. Mówię wam, smakuje jak zwycięstwo!"
„Ostre, pustynne słońce potrafi tak oślepiać, że w zasięgu ręki powinniśmy mieć ciemne oklulary."
Secret Service

„...Z drugiej strony, widok z zewnątrz auta pozwala w pełni cieszyć się urokami przyrody i otoczenia. Nie boję się stwierdzić, że Rally Trophy stanowi poważne zagrożenie dla miłościwie nam panującej ekselencji – Colina drugiego."
„...samochody to już istne cudeńka, a w trakcie gry uradują Cię drobne bajerki, takie jak cienie odbijające się w wypucowanym na połysk zderzaku oraz efektowny, acz oślepiający blask Słońca..."
Świat Gier Komputerowych

Logitech MOMO Force





NAJLEPSZA DO SYMULATORÓW RALLY: KIEROWNICA LOGITECH MOMO FORCE

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

JoWooD Productions